LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Marzo - n°127 - Edizione CD € 6,90

## 1 CD DEMO E 1 DVD CON IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO STILL LIFE

RECENSIONE ESCLUSIVA!

## JADE EMPIRE

Avventura e azione negli imperi d'Oriente!



GMC TI SPIEGA COME MONTARE IL PC PER GIOCARE CON VISTA!

ANTEPRIMA!

## UNREAL TOURNAMENT 3

Il cambio di nome e tutte le novità per il rivoluzionario sparatutto online!

INOLTRE...

18 giochi recensiti tra cui

- Supreme Commander
- War Front Turning Point
- Battlestations Midway
- World of Warcraft The Burning Crusade
- Vanguard Saga of Heroes

SPECIALE!

## DRAGON AGE

I maestri di BioWare presentano il loro nuovo gioco di ruolo fantasy!




Tra il reale e l'irreale c'è una porta: quella porta siamo noi. (J. Morrison)

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

## SUPREME COMMANDER

**74** Potrebbe essere l'anno degli RTS! Dopo *Mark of Chaos*, e a poco più di un mese da *Command & Conquer 3*, arriva la nuova creatura di Chris Taylor, l'autore di *Total Annihilation*!

Still Life DVD GIOCO COMPLETO

**26 GIOCO COMPLETO - STILL LIFE**
Una delle migliori avventure grafiche degli ultimi anni, divisa in due epoche storiche e sempre sul filo del rasoio, come uno splendido thriller. Scoprite l'assassino, senza rimetterci le penne!

**20 ESPLORA E GIOCA**
Il CD demo contiene tre demo indimenticabili: *Europa Universalis III*, *Xpand Rally Xtreme* e *Barrow Hill*. Sul DVD, la situazione consente di spaziare di più e troverete, tra gli altri, il demo multiplayer in esclusiva di *Battlestations: Midway*, oltre a quelli di *War Front: Turning Point*, del secondo episodio del redivivo *Sam & Max* e dello strategico *UFO Afterlight*.

### Cambio di e-mail!

Attenzione! Da questo mese, tutte le e-mail per GMC cambiano indirizzo. Per esempio, se vorrete contattare la splendida Nemesis, invece di nemesis@futureitaly.it, dovrete spedire le vostre lettere elettroniche a nemesis@sprea.it. All'interno di ogni rubrica, troverete indicati i nuovi indirizzi!


Unreal Tournament 3 - pag. 44


Dragon Age - pag. 46


Supreme Commander - pag. 74

## SCOOP



## ANTEPRIME



## SPECIALI



## RUBRICHE



## HARDWARE



## Le prove di questo mese



## GIOCHIAMO SPENDENDO POCO




The Sims 2 Seasons - pag. 110

## QUESTO MESE GMC PARLA DI

# Giochi di ruolo, che passione!

I l PC come "macchina da divertimento elettronico" può vantare due o tre generi di giochi quasi esclusivi: sparatutto, strategici e giochi di ruolo, sebbene ormai siano presenti anche su console, danno il meglio su computer, e non solo grazie all'intuitivo e insuperato sistema di controllo costituito dal binomio "mouse e tastiera".

Se FPS e strategici non si sono mai presi una pausa dal nostro amato compagno di giochi, sappiamo bene che i GdR hanno la tendenza ad arrivare a "ondate", magari dopo lunghi periodi di assenza. Avevamo, quindi, un po' di paura per il 2007, dato che l'anno scorso è stato costellato da uscite eccellenti, come *Oblivion*, *Gothic 3* e *Neverwinter Nights 2*. Per fortuna, l'orizzonte di chi ama giocare di ruolo sembra roseo.

Al di là degli onnipresenti MMORPG (i giochi di ruolo online "di massa"), che questo mese vedono arrivare l'attesissima espansione di *World of Warcraft* e l'interessante *Vanguard*, chi preferisce i GdR "single player" non può lamentarsi; anzi, probabilmente si starà leccando i baffi nell'attesa di *Dragon Age*, cui abbiamo dedicato una delle copertine di questo mese. Nelle cinque pagine di speciale, il bravissimo Vincenzo Beretta è riuscito a scoprire una vera miniera di notizie, nonostante gli autori di BioWare siano proverbialmente molto riservati. L'altra copertina (quella della versione Budget) è anch'essa dedicata a un titolo BioWare, *Jade Empire*, che finalmente arriva su PC con parecchi contenuti extra rispetto alla versione console - speriamo che diventi presto la norma!

In tema di speciali, troverete a pagina 53 una guida su come scegliere i componenti migliori per assemblare il vostro nuovo PC (o per aggiornare il vostro fedele compagno d'avventure) e su come montarli senza troppi mal di testa. Idealmente, queste pagine chiudono una serie di tre speciali: il primo ha presentato Windows Vista, il secondo lo ha provato su strada in anteprima, e il terzo tratteggia il PC ideale per farlo funzionare al meglio. Come abbiamo scritto più di una volta su GMC, Vista è una vera rivoluzione per il gioco su PC, e la seguiremo in prima linea per i nostri lettori!

**Paolo Paglianti**
paolopaglianti@sprea.it



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

03 MARZO

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini

SENIOR EDITOR
Paolo "Woodelf" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Severino" Rovati
massimilianorovati@sprea.it

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Punte" Rusconi
raffaellorusconi@sprea.it

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "A pezzi" Falchi
albertofalchi@sprea.it

REDAZIONE

SEGRETERIA DI REDAZIONE

HANNO COLLABORATO

FOTOGRAFIE
Alessia Montanari

GRAFICA
Luca "8 Km sopra il cielo" Patrian

EDITORE
Sprea media ITALY

www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)

CONSIGLIERI DELEGATI
Bernardo Notarangelo, Stefano Spagnolo

ASSISTENTI

PUBLISHING DIRECTOR
Andrea Minini Saldini

PUBBLICITÀ
Procuratore del CDA

MARKETING AND BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER

AGENTI

AGENZIE

TRAFFICO

CONTABILITÀ
Massimo Nacci (Responsabile)

DIFFUSIONE

PRODUZIONE

ABBONAMENTI

ARRETRATI

STAMPA

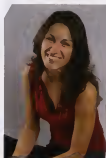
CARTA

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A.

NOME RIVISTA REGISTRATA
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia DVD Euro 7,90
Una copia BUDGET Euro 3,90

# La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

**L'INDIRIZZO GIUSTO**

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

**La Posta in Gioco**
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

**L'angolo di MBF**
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittaati@sprea.it

**Online con [GMC]Kevorkian**
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.keverkian@sprea.it

**Botta & Risposta**
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
betta&rispesta@sprea.it

**Schermo Blu**
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermeblu@sprea.it

**PICCOLA** svolta "accademica", questo mese, nell'angolo dedicato alla posta. Ho deciso di dedicare l'introduzione che precede le vostre lettere a un affezionatissimo lettore neolaureato, il quale ha fatto pervenire in redazione una bella copia della sua tesi dedicata al mondo dei videogiochi. L'ospite d'onore in questione è un (ex) studente di Scienze e Tecniche della Comunicazione presso l'università di Viterbo, adesso specializzando in Teorie della Comunicazione e Tecniche dei Linguaggi Persuasivi a Siena, che ha scritto un interessante saggio dal titolo "Videogiochi e Società Moderna". Cito testualmente una strolcia della sua lettera: "Ho pensato di farvi partecipi di questa importante passo della mia vita per ringraziarVi di aver fornito, con il Vostro impegno nel creare una rivista sempre all'altezza, un terreno fertile dove poter scavare le fondamenta della mia passione per i videogiochi. Una passione non solo ludica: il sogno di poter sdoganare intellettualmente il videogioco è per me una forte motivazione nello studio di tutte quelle discipline che possono fornirmi le giuste basi teoriche su cui costruire un solido impianto critico dedicato al videogioco". Che dire? Innanzitutto complimenti, carissimo Michele Andrea, e tanti auguri per un futuro radioso sia nel campo del lavoro, sia nell'ambito delle tue passioni private. In bocca al lupo per la tua specializzazione e grazie per aver pensato a noi in un momento cruciale della tua vita!

## NON SOLO TASTIERE SU PC: ANCHE CHITARRE E BATTERIE

Melodiosa Nemesis,
amo visceralmente i videogiochi su PC, ma mi cruccio oltremodo per una lacuna: i giochi musicali, i cosiddetti rhythm game. Dove sono? Perché escono duecento strategici in tempo reale all'anno, ma neanche una striminzita clone di *Guitar Hero* (spassoso titolo per PlayStation 2)? Ti parla uno che, ai tempi, è impazzito con *StepMania* e che si chiede cosa succederebbe se qualcuno si impegnasse seriamente sfruttando la tecnologia odierna. Mi immagino un mondo di canzoni online, da creare e condividere; fantastico di sequencer, sintetizzatori e BPM intrecciati al gameplay... ma non trovo niente e, sinceramente, non ho voglia di comprare una PlayStation solo per giocare a *Guitar Hero* e a *Guitar Freaks* o essere costretto a delle battute di caccia nelle sale giochi della mia città per scovare la presenza di *Drum Mania*. La tastiera e il mouse potrebbero fornire nuovi sistemi di controllo, impensabili su console, e la varietà del sempre più piatto catalogo PC ne trarrebbe giovamento. Tu cosa ne pensi? Vedi nella tua sfera magica un futuro musicale su PC?
Tanti complimenti per la tua rubrica e un "sonoro" bacio!

**Abbath85**

**"Mi cruccio oltremodo per una lacuna: i giochi musicali, i cosiddetti rhythm game"**

da Non solo tastiere su PC: anche chitarre e batterie – Abbath85




Ecco l'opera del nostro neolaureato, in tutto lo splendore della rilegatura in pelle rossa.

**dal Forum di gamesradar.it**

**VIVA LAS VEGAS**

Tra i tanti giochi del momento, il nuovo episodio della serie *Rainbow Six* è senza dubbio uno dei più apprezzati dai lettori di GMC e dagli utenti del Forum di GamesRadar.it. Sulla scia dell'entusiasmo, l'amico TestaDiCuoio ha lanciato nel **Canale** "Mondo Computer" il **Thread** "[Topic Ufficiale] Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas" e ha risposto in maniera competente alla domanda posta da forzagenoa: *Allora, merita questo gioco?*. Scrive TestaDiCuoio: *Sì, posso assicurarti che è una spesa valida. So che è piaciuto a tutte le persone che l'hanno comprato, perché c'è un buon mix di azione e tattica, c'è una trama coinvolgente, un'ambientazione originale e una cura spasmodica per animazioni, equipaggiamenti e armi. Se vogliamo essere obiettivi, però, bisogna anche sottolineare il punto negativo del gioco, cioè un motore grafico pesante, che non è stato ottimizzato bene e che quindi richiede una configurazione da PC di fascia alta.*

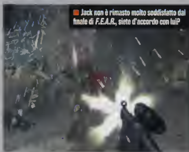
LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# Che fine ha fatto la fine?

Carissima Nemesis, ti scrivo in merito a un argomento che sembra non suscitare particolare interesse, nonostante ci sia tanta gente, come me, cui sta a cuore: il finale dei videogiochi. Anche se questa lettera potrà sembrare banale e scontata, vorrei fare un passo indietro per ricordare ai numerosi giocatori con una certa esperienza videoludica quanto i finali, negli anni passati, fossero molto più intriganti, esplicativi e, soprattutto, più soddisfacenti di quelli di adesso. Esistono decine e decine di titoli del passato che, per quanto potessero avere dei finali "semplici", ti appagavano davvero. Ora, vorrei portare gli esempi di due titoli recenti, i primi che mi sono venuti in mente tra i tanti che avrei potuto scegliere. *F.E.A.R.*: l'ho trovato uno spreco, per lo più a causa della durata del finale, che si aggira attorno ai 12 secondi. Insomma, va bene, si era già deciso di realizzare l'espansione, ma almeno lasciatemi un po' di soddisfazione! *Tunguska*: sì, divertente il finale, ma ai fini del gioco? Potrei continuare parlando di *Broken Sword 4*, *Half-Life 2* e *Episode 1*. Intendo dire, esempi a parte, "che fine ha fatto la fine"? A me piace tantissimo giocare, lo faccio da 20 anni e di certo non lo farò meno perché non ho un finale soddisfacente. Credo, però, che dopo lo sforzo che un giocatore compie per completare un titolo si meriti qualcosa di più. Si è arrivati a un punto dove si giunge galvanizzati al finale e... beh? E adesso? Tutto qui? La cosa assurda è che pare quasi che i programmatori abbiano fretta di concludere un prodotto che – e questa è la cosa che mi fa più arrabbiare – magari ti ha tenuto per ore incollato al monitor, ineccepibile (o quasi) per grafica, giocabilità, trama e contenuti. Sicuramente esistono delle eccezioni (e meno male), ma credo che sempre più titoli, da un po' di tempo (troppo) a questa parte, stiano imboccando una strada sbagliata.
Un grande saluto a tutta la redazione!

**JackITALIAN**

Caro Jack, ritengo che il tuo discorso sulla qualità discendente dei finali dei videogiochi sia poco obiettivo, almeno per quanto riguarda l'approccio "temporale". Insomma, non penso che una volta le scene conclusive dei giochi fossero particolarmente più ispirate rispetto a quelle dei titoli attuali. Semplicemente, sono i tempi a essere cambiati, così come l'approccio a questo tipo di divertimento. Se, una ventina di anni fa, bastava una schermata con una manciata di pixel in croce a emozionarci, dopo un estenuante sessione di gioco durata un intero pomeriggio (una volta, il salvataggio della partita era un vero e proprio optional), e dieci anni fa si attendeva con trepidazione il finale per gustarsi un bel filmato distante anni luce dalla qualità grafica delle fasi "in game", adesso tutti questi confini e queste barriere sembrano non esistere più. Dubito che gli sviluppatori e gli ideatori del gioco, dopo essersi impegnati a realizzare un prodotto con tutte le carte in regola, mollino la presa proprio sul finale, come se non gli importasse nulla della reazione del giocatore. Probabilmente, i finali dei titoli da te citati non hanno incontrato il tuo gusto personale. Generalizzare mi pare un ragionamento un tantino eccessivo.


Jack non è rimasto molto soddisfatto dal finale di *F.E.A.R.*, siete d'accordo con lui?

Caro Abbath85,
riguardo ai rhythm game, così su due piedi, mi viene in mente *Dance!*, di David Perry e Acclaim. Si tratta di un gioco di ballo di massa online – un MMODG, insomma! – completamente gratuito, la cui beta privata è cominciata proprio mentre scrivo queste righe (dai pure un'occhiata al sito **http://dance.acclaim.com/index.htm**). Potrebbe, e sottolineo potrebbe, essere un nuovo *Stepmania*, almeno nel concetto, e permetterà di giocare sia con la tastiera, sia con un tappetino supportato. Oppure, se l'interesse per *Guitar Hero* non è sufficiente ad acquistare una PS2, ti consiglio *Freetar Hero*, un clone freeware del gioco RedOctane che consente di creare e condividere le proprie canzoni, e che supporta sia il controller originale a forma di chitarra, sia una normale tastiera.

Anche in questo caso, ti fornisco come riferimento il sito ufficiale del gioco in questione: **www.antonstruyk.com/freetar** (in inglese), presso cui potrai procurarti sia il programma, sia tutte le informazioni necessarie per sfruttarlo al meglio. Come ho già scritto, *Freetar Hero* supporta il controller di *Guitar Hero* e, personalmente, ti consiglio l'acquisto di tale periferica: l'ideale per garantirti ore e ore di divertimento.

## IN BREVE

Bellissima Nemesis, volevo sapere se esiste l'editor per creare le mappe per il gioco *Faces of War* e, se esiste, dove posso trovarlo? Grazie e un grandissimo saluto a tutta la redazione.

**Stefano M.**

**Prova a consultare la sezione relativa a *Faces of War* all'interno del forum inglese di Ubisoft, sul sito internet forums.ubi.com: potrai trovare del link da cui scaricare l'editor da te richiesto, nonché dei suggerimenti sul suo utilizzo.**

Carissima Nemesis, volevo sapere se ci sono certe "indiscrezioni" riguardo l'avvento di *Diablo 3* sono vere. La saga di *Diablo* è per me una delle più belle nel suo genere, e un terzo seguito manderebbe in delirio tutti i suoi fan. Se puoi, fai un po' di chiarezza in merito. Ciao e grazie.

**amadeus 71**

**Mi piacerebbe tanto, Amadeus, poter dare a te e a tutti gli appassionati**

## dal Forum di gamesradar.it

### IPOTESI DI PACE

Il **Thread** aperto da otreblA_SNAKE_[ITA] si spiega da solo già dal titolo, "Se non ci fosse la guerra e non ci fosse mai stata nella realtà, a cosa avremmo giocato?" L'argomento è delicato e proprio per questo merita la nostra attenzione: L'80% dei vg attuali sono di battaglie, guerre o altro. Se, cosa impossibile, su questo pianeta non ci fossero mai state guerre, a cosa staremmo giocando?. Premesso che, come suggerito da skippy, ci sarebbe sempre pronto un: *Pac-Man*, che comunque una radice di violenza la contiene, la risposta più drastica sembra essere quella di -GeppoBerghem-: Allora non ci sarebbe un bel niente. Né simulatori, né altro, passeremmo la vita a fare altro. Trattandosi di un quesito basato su una condizione di irrealtà, ci pare giustificata la controdomanda di LordDragon89: Ma pensate se il mondo non fosse stato mai creato! Cosa giocheremmo ora? Simulatori di niente?, soprattutto, ci piace citare LeanderFelix, il quale propone un fantastico: Simulatore di pace. Ogni livello è cosparso di amici che ti vogliono abbracciare e tu devi sfuggirgli o mandargli contro un peluche da coccolare. E magari Sam Fisher lancerebbe mazzi di fiori. Sarebbe bellissimo!

### UN MOD PER SWAT 4 IN ITALIANO

Carissima (e bellissima) Nemesis, sono anni che leggo la vostra meravigliosa rivista (credo dal 2000 o giù di lì), ma non vi ho scritto finora. Qualche giorno fa, volevo giocare al Mod *11-99 Enhancement per SWAT 4*, ma ho notato con grande dispiacere che era tutto in inglese, il che può essere fastidioso. Ci ho lavorato un po' sopra e sono riuscito a tradurlo, pertanto volevo condividere con voi e con tutti i miei colleghi lettori tale opportunità (è stata un'eccellente mossa allegare *SWAT 4* a GMC, perché è a dir poco stupendo). Ecco come fare:

Scaricate e installate il Mod da questo indirizzo internet: **http://swat11-99mod.ifastnet.com/**
Entrate nella directory del Mod, precisamente nella sottocartella **System**
Aprite i seguenti files: **Ucc.ini, Swat4.ini** e **Default.ini**

I file .ini si possono distinguere dall'icona: un blocchetto per gli appunti con un piccolo ingranaggio sopra.
Cercate la seguente stringa:

**Language=int**
e cambiatela in:
**Language=ita**

Così, avrete il gioco tradotto per il 90% in italiano, sto cercando di tradurre le descrizioni di alcune armi che non sono incluse nel titolo base, ma vengono aggiunte dal Mod. Al momento, però, l'operazione non mi è del tutto riuscita.
Tantissimi saluti.

**otreblA_SNAKE_[ITA]**

Grazie infinite Alberto (se ho ben interpretato il nick!) per il tuo lavoro e, soprattutto, per il desiderio di metterlo a disposizione dei nostri lettori. Quella delle traduzioni amatoriali e, più in generale, del modding sta diventando una realtà incredibilmente sviluppata e solida. Il passaggio dalla sfera dell'hobby a quello della vera e propria professione potrebbe essere più breve del previsto e cimentarsi in questi progetti, se si ha tempo e passione, è un buon modo per iniziare ad acquisire una competenza per poi, chissà, cominciare a collaborare con delle vere e proprie aziende dedite alla traduzione di videogiochi o altro.

dal Forum di gamesradar.it

### PUNTANDO E CLICCANDO

Tra tutti i generi videoludici disponibili sul mercato, quello che meglio sembra sopportare il passare del tempo ha a che fare con l'usuale gesto del punta e clicca. In "Le migliori avventure grafiche", Lydser afferma di essere alla ricerca: Di giochi tipo *Monkey Island* o *Myst*, in italiano naturalmente. Quali sono i migliori in questo genere? Anche tecnicamente parlando, oltre che per quanto concerne la trama. Cediamo volentieri la parola a evuccia1980: *Still Life* di Microids è bellissimo. Poi ci sono *Dreamfall: The Longest Journey* e *Paradise*, disegnato da Benoit Sokal, lo stesso artista di *Syberia*. In alternativa, come suggerito da Falerio: *The Block Mirror*, che ha elementi thriller, horror, molti indovinelli che mi hanno fatto impazzire e una fine degna di un film. La grafica però... Non si può avere tutto dalla vita.

## La redazione risponde In vista di *Vista*

Ciao Nemesis,
ho un atroce dubbio relativo alle DirectX 10: se installo Vista su un PC che non è dotato di scheda video MSI NX8800 GTS (da 550 euro) o superiore, i giochi "VISTA Only" funzionano? Stando alla vostra rubrica hardware di gennaio, la scheda sopra citata è, al momento, la meno cara tra le "compatibili DirectX 10", dunque mi sorge un dubbio: la scheda NX8800 GTS costa 550 euro, Windows Vista altri 299 (versione Home Basic Full). Totale: 849 euro di spesa per giocare (spendendo almeno altri 50 euro) a *Halo 2*? Se, invece, le DirectX 10 abilitano una scheda più vecchia (tipo la NVIDIA 7800GS) a fare funzionare *Halo 2*, allora "Vista Only" è una truffa?

**Jackal 65**

Il logo Vista Only non indica l'indispensabile presenza di una scheda munita di shader 4.0. La seconda avventura di Master Chief potrà essere eseguita esclusivamente all'interno del nuovo sistema operativo Microsoft perché il suo motore utilizzerà le librerie di programmazione (API) DirectX 10, non presenti in Windows XP. Tutte le schede video, anche quelle di classe DirectX 9 come le GeForce 6800 o i Radeon X800, munite di driver WDDM compatibili con Windows Vista potranno, di conseguenza, eseguire il gioco di Bungie senza problema alcuno. Convertito da una console dotata solo di shader di prima generazione, *Halo 2* sarebbe, in linea teorica, eseguibile perfino da una GeForce FX munita di ForceWare aggiornati. I piccoli miglioramenti apportati al motore di rendering mineranno il framerate ottenibile da una scheda così vecchia, ma è chiaro che non spetterà certamente a *Halo 2* il compito di sfruttare per primo la programmabilità delle GeForce 8800 (il dolce fardello graverà sulle spalle di *Crysis*). Il suo stretto legame con le nuove API è dettato dai responsabili del marketing di Vista, che ben conoscono il fascino promozionale esercitato sui giocatori dal soldato Spartan munito di casco e odio per i Covenant. Passeranno molti mesi prima che appaia sul mercato un gioco funzionante solo in presenza di shader 4.0. Per fare un parallelo con la situazione attuale, considera che i recenti *Splinter Cell: Double Agent* e *Rainbow Six Vegas* rimangono gli unici titoli a richiedere specificatamente una VGA con shader 3.0, nonostante queste schede siano sul mercato da quasi due anni. Il fatto che id Software abbia confermato l'utilizzo delle DX9 nel suo prossimo, segretissimo prodotto, e che i tanti titoli basati sull'Unreal Engine 3 possano essere ben eseguiti dalle GeForce 7800 e dai Radeon X1800, sottolinea il prolungato supporto che ancora attende le schede uscite durante il 2006. *Halo 2* rimarrà, poi, uno dei pochi giochi Vista Only in uscita nel 2007, perché difficilmente le case di software non collegate a Microsoft sacrificheranno a cuor leggero la compatibilità con i milioni di PC basati su XP. L'importanza del nuovo sistema operativo crescerà progressivamente con il trascorrere dei mesi e, realisticamente, si trasformerà in necessità solo nel 2008, periodo in cui i programmatori vorranno definitivamente sbarazzarsi dei limiti delle DirectX 9 per generare paesaggi realmente *next-gen*.

**Davide "Quedex" Giulivi**



L'arrivo del nuovo sistema operativo di Microsoft suscita ancora le perplessità di alcuni utenti.

### IL BELLO DELLE CONFEZIONI

Cara Nemesis,
sono un videogiocatore e potrei definirmi tranquillamente esperto. Ho passato le varie ere videoludiche (dal Commodore 64 all'ultima Xbox 360, passando ovviamente per il PC) e, come tutti i vecchietti, a volte mi lascio prendere dalla nostalgia, nostalgia che riguarda principalmente i "bei giochi di una volta".
Se, per quanto riguarda i giochi, è un sentimento dovuto sicuramente a una costruzione psicologica più che alla realtà dei fatti (sfido chiunque a

dal Forum di gamesradar.it

### MOMENTI FELICI

Quesito interessante quello posto da LeanderFelix nel **Sondaggio** "Cosa vi piace di più di un gioco?" Le proposte principali sono: Quando lo vado a comprare, quando muovo i primi passi e quando scopro un bonus che nessun altro ha trovato e tutte sono state votate da qualche utente del Forum. Alcuni, come kikorin, hanno anche ampliato la gamma di preferenze: Per 360 e PC bado molto alla grafica, mentre altri, tra cui ERTO, si sono buttati sul sarcastico: Quando scopro che gira senza scatti sul mio PC!
A parte gli scherzi, ho votato per i primi passi. Poi ci sono amici che gioiscono a priori!
È il caso di Razielll, che di suo è felice quando riesce: A ottenere i soldi per comprarlo, il gioco.
Al momento di andare in stampa, la classifica è dominata dalla sintesi totale di: Quando gioco, che si è attestato sul 61%, mentre, sul fondo del barile, l'opzione Quando lo installo raschia poco più del 18%.



**UN MOD PER *SWAT 4* IN ITALIANO**
Lo sparatutto tattico *SWAT 4* è stato allegato alle edizioni CD e DVD del numero di Natale 2006 di GMC.

## "Ricordo il piacere di trovare dentro la scatola di un gioco mappe, gadget e libretti di istruzioni"

**da Il bello delle confezioni! – Giacomo**

provare il desiderio di giocare con *Defender of the Crown* piuttosto che con *Medieval II: Total War*), non è una costruzione psicologica la mancanza ormai cronica delle belle confezioni, che a volte meritavano l'acquisto quasi quanto il titolo in esse contenuto.
Ricordo il piacere di trovare dentro la scatola di un gioco mappe, gadget e libretti di istruzioni che, per i titoli più complicati, arrivavano a essere dei veri e propri libri. Capirai, quindi, la mia soddisfazione nell'acquistare *Neverwinter Nights 2*, con la sua bella confezione cartonata, e la delusione nello scoprire che, per la "modica" cifra di 50 euro (le vecchie 100.000 lire, visto che stiamo parlando del "come eravamo"), all'interno della scatola si trovavano solamente il DVD del gioco e un libretto d'istruzioni di 32 paginette in bianco e nero (da sottolineare che, nelle 32 pagine, erano compresi i ringraziamenti, un bel foglio bianco e tutta la storia). La mia amarezza è aumentata tantissimo nel constatare che, sul retro della copertina del libretto di istruzioni, c'era la pubblicità di una "guida strategica ufficiale" di 250 pagine (peraltro, unica cosa a colori insieme ad altra pubblicità), guida che costa 19,90 euro. Chiudo con tre provocazioni/riflessioni.
La prima è l'evidente scarsità di rispetto che le software house dimostrano per il videogiocatore (forse, dimenticano che la prima regola per ottenere rispetto è darlo). La seconda riguarda una frase del giudizio espresso da GMC, riportata come una medaglia sulla confezione di *NWN 2*, che recita: "*NWN 2* è il GdR che porteremmo con noi su un'isola deserta", cui vorrei rispondere "Sì, a patto di saperci giocare già".
La terza è che, poiché l'unica differenza tra un titolo non originale e uno originale è data proprio dalla confezione, magari continuando con questa politica si spingono semplicemente i videogiocatori a risparmiare sul gioco per potersi poi comperare le istruzioni.
Saluti a tutti.

**Giacomo**

Deluso Giacomo,
penso di poter affermare che, in fondo,

**dal Forum di gamesradar.it**

### GIOCA E RIGIOCA

Altro argomento di un certo spessore che fa capolino sul Forum di GamesRadar.it è quello sollevato da agente_47 nel **Thread** "La questione della rigiocabilità". Il nostro lettore riflette sul fatto che:
Molti giochi vengono elogiati perché hanno più finali, perché hanno bivi e cose diverse che li rendono rigiocabili. Se escludiamo il multiplayer e ci concentriamo sul single, la rigiocabilità ha poco di positivo, infatti tende a sminuire la sensazione di vissuto dell'esperienza di gioco. Io non ce la faccio proprio a ricominciare: non riesco a giocare conoscendo la trama e i colpi di scena. **Diversa la posizione di** viet69: Quando ne ho voglia, ricomincio senza problemi. Mi piace rivedere le scene e sentire qualche frase che prima non avevo colto. **Dello stesso avviso è anche** Iakkus, **che si concentra su:** *Deus Ex*. Lo finisco ogni volta che lo reinstallo, sempre e comunque, anche sapendo già la fine. Ogni volta, mi accorgo di particolari nuovi. Insomma, se la trama è intrigante e bella, allora la rigiocabilità è sicura.

### IN BREVE

**una risposta precisa. Al momento, però, la realizzazione di un terzo episodio della serie *Diablo* è solo una possibilità come tante altre, né confermata, né smentita. Dobbiamo ancora avere tanta, tanta pazienza e incrociare le dita.**

Cara Nemesis,
desidero porvi un quesito: come posso gestire due ADSL con un solo PC? Mi spiego meglio. Vorrei poter giocare online con *CounterStrike*, per esempio, utilizzando la mia ADSL "X" e, contemporaneamente, impiegare l'altra ADSL "Y" per usare un programma FTP. È possibile farlo, e come? Vorrei essere libero di impostare il gioco in modo da utilizzare una connessione piuttosto che l'altra, ma non sono in grado di farlo. Potete aiutarmi? Grazie per la collaborazione.

**Pino F.**

**Caro Pino, tecnicamente parlando, la procedura che ti piacerebbe utilizzare è fattibile. Purtroppo, però, non lo è con gli strumenti a disposizione di un "privato", di un semplice abbonato che utilizza una connessione ADSL fornita da un provider domestico. Inoltre, per creare questi tipi di connessione differenziati, occorre saper creare delle tabelle di routing particolari, che richiedono un po' di conoscenza e dimestichezza con la gestione delle reti.**

Cara redazione di GMC,
sono un vostro accanito lettore e desidererei sapere dove trovare il gioco *Il Quinto Elemento*, dato che sfortunatamente ho smarrito la mia copia. Grazie per l'aiuto.

**Kevin**

**Il titolo in questione non è recentissimo, ma neanche appartenente al paleolitico della storia dei videogiochi (siamo intorno all'anno 2000 o giù di lì), pertanto non dovresti avere difficoltà a reperirlo in qualche negozio specializzato, che tratta merce di seconda mano. In alternativa, è sempre efficace rivolgersi a siti Internet come eBay o Amazon: ho dato un'occhiata e dovrebbe essere semplice trovare il gioco da te tanto desiderato.**

**dal Forum di gamesradar.it**

### ELDER CONTRO ELDER

Si fa presto a parlare bene di *Oblivion*, molto più difficile, e se vogliamo anche coraggioso, è dirne male.
Lo ha fatto Renghard nel **Thread** "OBLIVION – Tutto fumo, niente arrosto…", affermando che:
Indiscutibilmente, la grafica di *Oblivion* è molto buona, ma ciò che mi lascia perplesso è la trama, simile al capitolo precedente! Inoltre è tutto molto più facile: appena usciti dalle fogne si ha già tutto, in *Morrowind* invece bisognava sudare anche per un semplice coltello. **La prima replica, in vero professionale, è di** julianross84: Il mio parere è che sia per il combattimento, sia per il senso di crescita/ritrovamento degli oggetti, puoi scaricare i Mod appositi. Ti sorprenderanno per come saranno in grado di trasformare tali elementi importanti. Da carenti o mediocri diventeranno ineguagliati da qualunque altro gioco. **Di diverso avviso rispetto a** Renghard **è** Black Eagle, **per il quale:** Un bel 9 ci sta tutto. *Morrowind* mi faceva pena, almeno in *Oblivion* schiacci il tasto della spada e il tipo lo colpisci. In *Morrowind* non succedeva. E poi è quattro volte più grande e molto più bello.

## SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alex191
Andrea
Daniele Loria
Ganon
Giovanni Maria
Ilaria Marotta
Marco 91
PanzerPower
POPO[BATTLEHAMMER]
Unicoantonio

tu abbia ragione a lamentarti per la qualità di buona parte delle confezioni dei giochi. Allo stesso tempo, però, è giusto specificare che si tratta anche di una questione di scelte e di "ricerca". Il mercato, allo stato attuale delle cose e in qualsiasi campo, mette a disposizione del compratore tutta una serie di scelte e possibilità che, se da un lato permettono a quest'ultimo di amministrare meglio le proprie spese in modo da acquistare un prodotto in base a delle precise esigenze, dall'altro generano confusione. Quel che voglio dire è che sì, le confezioni "standard" dei videogiochi attuali troppo spesso contengono un numero striminzito di extra o, nei casi peggiori, libretti di istruzioni miseri e senza troppi fronzoli. D'altro canto, però, sono allo stesso tempo disponibili anche delle edizioni più lussuose di uno stesso gioco (le cosiddette Collector's Edition), che offrono all'acquirente appassionato qualche soddisfazione in più. Il tutto, in buona parte dei casi, a un prezzo maggiore che, da una parte, sembrerà eccessivo rispetto a quello dell'edizione "liscia", ma dall'altra consente, a chi non è interessato a gadget aggiuntivi, di portare a casa un gioco a un prezzo tutto sommato contenuto – il discorso sul prezzo dei videogiochi è molto complesso e andrebbe affrontato a parte. Citi *Neverwinter Nights 2* e ti rispondo che, aggiungendo una ventina di euro, avresti potuto portarti a casa un'edizione ben più farcita di bonus e gadget assortiti; e lo stesso vale, per esempio, per la versione lusso di *The Burning Crusade*. Aggiungerei che, spesso, le edizioni straniere dei giochi possono contare su qualche chicca in più, ma vanno cercate e acquistate magari su Internet e, per la loro stessa provenienza, richiedono all'utente di viverle in lingua inglese. Certo, è un'ingiustizia per tutti gli utenti italiani, ma non è una novità il fatto che il nostro mercato si trovi nella situazione di non poter contare su certi tipi di finezze. Ho citato l'esempio dei titoli in lingua inglese, ma se andassimo a scavare fra gli scaffali dei negozi di quei "maniaci" (in senso buono!) dei giapponesi dovremmo metterci le mani nei capelli.

### L'IMPORTANZA DELL'ETÀ

Cara Nemesis,
vorrei segnalare a Walter (il quale, nella mail pubblicata nel numero di gennaio di GMC, sostiene di voler far giocare suo figlio a *Half-Life 2*, nonostante abbia solo cinque anni), che quello è un gioco vietato ai minori di 18 anni. Lo so che non era questo il punto focale della lettera di Walter, ma intendevo solo puntualizzare. Comunque, fa sempre piacere vedere che l'amore per i videogame non si limita alle persone giovanissime come me. Un saluto a tutta la redazione di GMC.

**Ivan89RO**



Cos'è un Imp? Chissà, ma ecco come appare in *World of Warcraft*.

## "I finali, negli anni passati, erano molto più intriganti, esplicativi e soddisfacenti di quelli di adesso"

da Che fine ha fatto la fine? – JackITALIAN

Ivan, credo che Walter conosca perfettamente l'età consigliata per giocare a *Half-Life 2* e che la sua scelta provenga da una decisione ben ponderata e consapevole. Anzi, è importante che un genitore affronti tematiche quali la violenza (nei videogiochi e non) con il proprio figlio in maniera rilassata e sfruttando "il gioco" anche a scopo educativo, senza sfociare in inutili proibizionismi, non credi?

### COS'È UN IMP?

Onnisciente Nemesis,
vorrei porti una domanda un po' particolare: cos'è un Imp? Gli appassionati di "Dungeons & Dragons" risponderanno sicuramente qualcosa del genere: "Dicesi Imp un esserino infernale, simile a un diavoletto, alto dai 30 ai 50 cm circa, abile nella magia, ma facile da uccidere. Spesso, i DM lo usano come PNG elargitore di enigmi (*Baldur's Gate 2*) o come mercante in cerca di fissa dimora (*NWN 2*)". Un amante degli sparatutto dirà, invece: "Imp? Ah, sì... ne ho ammazzati un centinaio giocando a *Doom 3*. Un po' duri da tirare giù, ma contro di me non c'è storia! ". Un giocatore di *Enchanted Arms* (per Xbox 360 ), invece, non esiterà ad affermare che, per lui, l'Imp è un bestione blu di almeno 3 metri, armato di mazza con teschi incastonati e capace di uccidere un personaggio nel giro di due turni di gioco. Nel database di Wikipedia, l'Imp semplicemente, non esiste. Quindi mi chiedo: cosa potrà mai essere un Imp? Riterrò una mancata risposta come un'implicita ammissione del mio errore nel definirti onnisciente!

**Pyragon**

Mio caro Pyragon, non so se la mia risposta riuscirà a soddisfare la tua curiosità, visto che non fa che confermare tutti i tuoi dubbi e le tue incertezze. Ho provato a fare un test in redazione, proponendo in giro ai miei colleghi la fatidica domanda "Cos'è un Imp?" per studiare la tipologia di risposte ricevute, ed effettuare un piccolo studio statistico. Ebbene, la risposta più gettonata ha fatto riferimento a diavoletti o folletti. Punta dalla curiosità, però, ho provato anche a dare una sbirciata su Wikipedia, stupita dalla tua affermazione di non essere riuscito a trovare riscontro all'interno di quello che reputo essere il più grande database attualmente disponibile al mondo. Ebbene, effettivamente la voce Imp non esiste nella sezione italiana di Wikipedia, ma basta fare un giro sulla ben più estesa comunità inglese per trovare risposta all'arcano quesito. Qual è? Ecco: un Imp è *davvero* una creatura non ben definita e, a dimostrazione, ti cito i risultati ottenuti con la mia ricerca. L'Imp è, innanzitutto un diavoletto di basso livello in "Dungeons & Dragons", ma anche – come ben sai – una tipologia di nemico in *Doom*. Fin qui nulla di nuovo (anzi, manca il riferimento a *Enchanted Arms*, peraltro corretto), ma, colpo di scena, ecco sbucare una nuova voce: l'Imp è anche un animale domestico del Warlock in *World of Warcraft*!

GIOCHI COMPUTER

## dal Forum di gamesradar.it

### CACCIA AL BUG

I giochi possono risultare divertenti o meno, secondo i gusti, ma negli stessi titoli c'è anche qualcosa di più profondo, che "piace" a prescindere dalle preferenze. Il punto della faccenda è stato colto da nik44 in "Il bug più divertente": Anche i giochi belli soffrono di alcuni bug. Qual è il più divertente o il più strano che vi sia mai capitato di incontrare? Il primo a prenotarsi per la risposta è Jeko22: L'unico che mi viene in mente è quello di cadere all'infinito sotto le texture. Una cosa che capita spesso in *GTA: San Andreas* e come segnala prontamente Francy360: Anche in *Hidden & Dangerous*. O cado all'infinito, oppure le gambe sprofondano sotto terra e mi capita di morire senza che nessuno mi spari. Cambiando genere, ci piace segnalare la proposta calcistica di ciao a tutti: In *Scudetto 2007* Shevchenko ha fatto 45 gol con il Chelsea. Infine, giusto per contraddire l'affermazione che i bug piacciono a tutti, ecco Hordalands_Doedskvad, che la prende male e afferma che: Non esistono bug divertenti.

# Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

## LA RICETTA DEL DOTTORE

**Fedeli lettori, approfitto di queste righe per impartirvi una piccola lezione di vita: quando volete comprare qualcosa su eBay, leggete bene la descrizione prima di fare un'offerta. Questa lezione vi è stata presentata a cura della Presidenza del Consiglio di Chi Si È Ritrovato Con Un Processore Diverso Da Quello Nel Titolo Dell'Asta E L'Ha Pure Pagato Di Più Che In Negozio. Consiglio di cui mi sono auto-nominato presidente qualche giorno fa, in seguito a un incidente che non credo di dovervi raccontare. Passando a temi più lieti, la nuova Domandona del mese è: i vostri genitori, parenti, amici eccetera, si fidano di più di voi, che dite che giocare in multiplayer non rende più violenti, oppure dei telegiornali e telefilm, che dicono che basta vedere un fotogramma di *GTA* per trasformarsi in un criminale spietato e perfettamente addestrato? Aspetto le risposte all'indirizzo gmc.kevorkian@sprea.it. Ciao!**

Bella Kevo!
Mi presento: sono un 14enne amante degli FPS (*Battlefront*, *Dark Messiah*, *F.E.A.R.* e *UT 2004*) e dei giochi d'azione in generale. Volevo rispondere alla Domandona di dicembre. Sfortunatamente, ho iniziato a videogiocare solo quattro anni fa, quindi non ho avuto il piacere di provare titoli storici o classici, però vorrei un seguito di:
1. *Duke Nukem*, ovviamente, come un po' tutti, desidererei che uscisse al più presto questa video-parodia dei tipici FPS con i soliti eroi duri e puri;
2. *Hexen* e *Heretic*, seguiti che, secondo me, potrebbero rivaleggiare con *Dark Messiah*;
3. La saga di *Jedi Knight*, visto che, dopo *Battlefront II* (a proposito, a quando il seguito?), sento la mancanza dei duelli con la spada laser;
4. *Return To Castle Wolfenstein*, che so in fase di sviluppo, ma le cui notizie sono piuttosto fumose.
Ora due domande: innanzitutto, c'è qualche notizia su *Soldier of Fortune 3*? Poi, insieme a un mio amico vorremmo realizzare da zero un videogioco e ci servirebbero degli indirizzi Internet presso cui trovare un software per la sua creazione. Sai consigliarcene qualcuno? Grazie per l'attenzione (molto esplicito come modo per farla pubblicare, eh?).
**TheUnknownSoldier_92**
PS: Se hai bisogno di un vassallo per il tuo immenso impero, contattami pure!

Caro vassallo (sì, ti ho già assoldato, ti farò sapere quali sono i primi compiti), la tua mail ha riportato alla luce alcuni ricordi che credevo ormai sepolti – ovvero, il mal di mare terrificante che mi provocava *Hexen* giocato su un computer che proprio non ce la faceva. Ah, che bei tempi, eh?
Ma veniamo a noi! Per quanto riguarda *Duke Nukem*, l'unico commento che mi verrebbe da fare è "ehm" – nel senso che varie decine di migliaia di giocatori stanno aspettando *DNF* da altrettante decine di migliaia di anni, quindi non mi stupisce che tu faccia parte della setta degli Attendisti. Personalmente, propendo per il Cicredoquandolovedismo, però 3D Realms continua ad assicurare che prima o poi uscirà, e chi sono io per non fidarmi?



Ci siamo chiesti se *Return to Castle Wolfenstein* si qualificasse come "classico". La risposta è stata "no", però abbiamo deciso che è bello e quindi andava bene lo stesso.

Passando a *Hexen* e *Heretic*, hai ragione nel dire che, con i mezzi odierni, potrebbero venirne fuori dei gioiellini, ma non so quanto sia probabile: visto che, fondamentalmente, erano dei normali FPS, temo che gli sviluppatori preferiscano dedicarsi a serie con maggiore possibilità di lucro.
Anche *Jedi Knight* non sarebbe male, però la vedo dura: la seconda trilogia non ha avuto il successo sperato, e l'universo di "Guerre Stellari" ha perso un po' di presa sul pubblico giovane, quindi un nuovo *JK* potrebbe essere piuttosto rischioso. Semmai, mi sembra più probabile un nuovo *Knights of the Old Republic*, che sarebbe certamente più vendibile.
Infine, rispondo alle tue domande: si mormora che sia in fase di sviluppo un terzo *SoF* basato su *Doom 3*, però al momento non ci sono informazioni certe, quindi rimani sintonizzato. Magari, per ingannare l'attesa, puoi creare un gioco – o, meglio, un Mod: secondo me, infatti, vi conviene di gran lunga partire proprio moddando un titolo che si adatti a quello che avete in mente. Così facendo, avrete qualcosa di subito giocabile e certamente più facile da distribuire, e far conoscere. Tieni a mente che anche *CounterStrike* era un "semplice" Mod...

Caro Kevorkian,
sebbene legga sempre le tue pagine, non avevo mai provato a giocare online fino a qualche giorno fa, a casa di un mio amico, e voglio condividere con te la mia esperienza.
Il gioco era *Halo*, che avevo già provato su Xbox, quindi mi sentivo abbastanza pronto. Ci siamo collegati a un server, ho iniziato ad ambientarmi (non conoscevo la mappa) e mi sono messo di buzzo buono per far fuori quelli dell'altra squadra.
Sono morto un po' di volte, naturalmente, ma riuscivo anche a mettere a segno qualche colpo e stavo iniziando a divertirmi, quando – PAM! – uno della mia squadra inizia a spararmi! Mi sono spostato perché pensavo che stesse solo sbagliando mira, ma quello ha continuato a bersagliarmi, finché non mi ha ammazzato.
Niente di male, no?
Invece no, perché dieci secondi dopo essere rinato, è arrivato un altro, sempre della mia squadra, che mi ha fatto fuori di nuovo!
Per farla breve, dopo un minuto mi sono


*Jedi Academy*, pur senza essere all'altezza del precedente *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, rimane nel cuore (e sui PC) di molti giocatori.

reso conto che quei due [epiteto eliminato] andavano in giro in coppia a sparare a quelli del nostro team, e hanno continuato così fino alla fine della partita. La faccenda mi ha lasciato l'amaro in bocca: non ho voluto collegarmi neanche a un altro server, e non ho intenzione di giocare più per un bel po'. Ciò che voglio chiederti è: perché c'è gente che deve assolutamente rovinare il divertimento agli altri?
Non si può fare nulla per impedirglielo?
Ciao da un disilluso.

**Davide**

Caro Disilluso Davide, mi spiace che la tua "prima volta" sia stata così sgradevole, ma devo ammettere che capita – i giochi online di squadra, se non vengono amministrati con mano ferma e pronta a espellere dal server chi si comporta male, sono il vivaio ideale per l'allevamento di [epiteto eliminato]. Fare lo [epiteto eliminato] in un deathmatch è ben più difficile e meno soddisfacente, per quanto ci siano comunque quelli che ci provano. Invece, quando sei in squadra con qualcuno puoi dare noia in un milione di modi semplicissimi – dal fuoco amico, all'accaparramento di armi, salute e munizioni, all'ostacolare fisicamente il passaggio, eccetera. E riesci a rovinare la festa a tutti quanti, perché nemmeno quelli del team avversario si divertono tanto in quelle condizioni.
Purtroppo, è praticamente impossibile impedire tutti i comportamenti anti-sociali – per quanto il programmatore possa essere astuto e previdente, gli [epiteto eliminato] sono sempre più astuti e ostinati, e riescono sempre a trovare il modo di dare fastidio. Quindi, l'unico modo per reagire è quello di cacciare chi lo fa: tramite votazione, se il gioco lo consente, oppure invitando l'amministratore di sistema a farlo.
Però non farti buttare giù: per fortuna, puoi sempre cambiare server (o anche gioco!) e farti una bella partita senza nessun rompiepiteti.

O maestro di noi mortali,
dopo aver letto la tua Domandona di dicembre, mi è venuto da risponderti con un'altra domanda (-ina, però): ma ti ci metti pure tu? Intendo: non ti pare che ci siano già abbastanza seguiti, senza bisogno di andare a recuperare giochi di cent'anni fa? Non sarebbe più bello, invece, se ci fossero sempre giochi nuovi, piuttosto che roba già vista e ri-vista?
Ammetto che esistono vecchi titoli cui mi piacerebbe giocare di nuovo (*Master of Magic* e *Descent*, giusto per menzionare due generi opposti come gli strategici e gli FPS), e magari ne comprerei anche un seguito. Però, preferirei che qualcuno riuscisse a creare dei giochi nuovi, capaci di suscitare in me le emozioni che avevo provato all'epoca con quelli!

**Quetz**

Uaaargh. Hai ragione, e mi cospargo il capo di cenere. A mia parziale discolpa posso dire che A) i titoli che citi sono effettivamente dei veri classici; B) non è colpa mia se il mercato attuale si basa su seguiti e riedizioni. Non faccio le regole, mi limito a infrangerle.

Caro Kevorkian,
vorrei rispondere al Domandone del mese che chiedeva di quali giochi vorremmo vedere il seguito.
Bene, proporrei *Metal Gear Solid Substance*, (siamo in molti a volerlo), e poi, tornando indietro fino ai computer 16 bit (Amiga?), un bel *Defender of the Crown* aggiornato.
Grazie per aver letto.

**Enrico**

PS: Viva gli FPS tattici. Con il vostro allegato di Natale mi sono divertito molto (*SWAT 4*) e se t'incontro a un LAN party, ti spiezzo (virtualmente) in due, così non potrai essere il dominatore dell'universo!

Enrico, minacciarmi di battermi a un FPS tattico è come minacciare di battermi a collezionismo di francobolli: vinceresti sicuramente, ma per abbandono (o assopimento dell'avversario).
Non che siano brutti, è proprio che, per me, qualunque FPS in cui sia plausibile l'idea di "fermarsi a studiare un piano" è semplicemente assurdo. Chiamami primitivo, se vuoi.
In compenso, appoggio l'idea di *DotC* (per pietà, faccio finta di dimenticare il *Robin Hood: Defender of the Crown* del 2003): era uno strategico divertente, anche se forse piuttosto semplicistico per i gusti attuali. Credo, però, che potrebbe aver un gran bel multiplayer, non trovi?

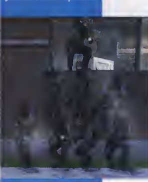



## BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

**Ciao Kevorkian, come da te richiesto nel numero 125 di GMC, ti mando una foto di piramide umana, eseguita nel mio server di *CounterStrike: Source*. Ci sono voluti 30 minuti per convincere i terroristi e non uccidere i CT e e convivere per pochi minuti, e altri 30 minuti per disporci in modo quasi geometrico! Per riconoscenza verso i giocatori che si sono impegnati a realizzarla, ti esorto a pubblicare il nome del server, [ITALIANI]. Un saluto, sei sempre fantastico... Continua così!**

**Serra**

**Un bell'applauso per Serra, il primo vincitore della nuova edizione del concorso! E anche dei complimenti per l'immagine – una piramide umana così piramidosa che dovrebbe essere sull'enciclopedia, alla voce "piramide umana". Dopo l'applauso e i complimenti, però, ti arrivano pure delle bacchettate sulle dita: non potete mandarmi immagini così piccole! Non dico che debbano essere di 3000x2000 pixel, però 300x300 è davvero troppo poco. Tenetelo a mente, carissimi, mentre catturate le schermate per il nuovo tema, ovvero: "I Fuochi Artificiali". Vanno bene le esplosioni, le navi da combattimento in fiamme e i raggi B alle porte di Tannhauser, eccetera, purché siano spettacolari, colorati e pieni di tutti gli effetti grafici di cui è capace la vostra scheda. L'indirizzo è gmc.kevorkian@sprea.it.**



# L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
dopo le recenti polemiche scoppiate in Italia in merito ai videogiochi violenti, in seguito allo "scandalo" di *Rule of Rose*, *Grand Theft Auto* e *Bully*, è riemerso, ancora una volta, il dibattito sulla censura, incoraggiata da più parti. Mi sembra che lo scenario attuale preannunci una sorta di neo-oscurantismo mediale (vedi anche l'attacco di Rutelli ad "Apocalypto"). I politici italiani insistono che i videogame sono dannosi – specie per i giocatori più giovani – mentre mi pare di ricordare che, in realtà, non esista alcuna prova scientifica che avalli tale tesi. Qualche tempo fa, GMC aveva pubblicato un ottimo articolo sull'argomento, ma mi colpisce il fatto che gli stessi luoghi comuni tornino frequentemente senza che si faccia alcun passo in avanti. Memoria corta? Come si spiega l'accanimento tutto italiano contro i videogiochi? Come è possibile che in una nazione che sta attraversando una crisi economica, sociale e morale senza precedenti, si passi il tempo a condannare i videogiochi (o i film)? Mi colpisce che le accuse arrivino persino da esponenti politici relativamente giovani e tutt'altro che ignoranti. Mi sono perso qualcosa?

**Stefano (Bologna)**
**lettera firmata**

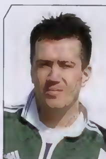
Stefano, la risposta semplice è che è molto più facile individuare nei videogame le cause dei più disparati malesseri sociali e morali, anziché tentare di risolvere i problemi alla radice. In realtà, la situazione è molto complessa e, contrariamente a quanto scrivi, non riguarda solo l'Italia. In Germania, per esempio, l'isteria anti-videoludica ha raggiunto livelli preoccupanti. D'altra parte, le crociate e le persecuzioni attecchiscono facilmente in Italia perché esiste un notevole distacco comunicativo tra genitori e figli in materia videoludica, come è emerso dall'indagine commissionata dalla AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) e pubblicata nel dicembre 2006. La tecnologia, in questo caso, lungi dall'avvicinare le generazioni, le allontana: la ricerca ha messo in primo piano che il "consumo" di videogiochi tra gli adulti è relativamente scarso – in famiglia si gioca poco insieme e questa forma di incomunicabilità spiega la crescente diffidenza degli adulti. Dalla ricerca emerge, inoltre, che gli adulti hanno una scarsa familiarità con i videogame. Li hanno conosciuti tardi, attorno ai trent'anni, e il settanta percento di coloro che hanno tentato di giocare (il 46% del campione) dichiara di essersi sentito spaesato. Nella maggior dei casi, il genitore teme la console o il PC, che vede come una minaccia alla stabilità familiare. Incapace di comprendere le ragioni per cui i mondi vituali esercitino un fascino così potente sul giovane, il genitore assume una posizione critica. La diffidenza dell'adulto è alimentata dall'informazione dei mass media, che propone un'immagine distorta del fenomeno – per esempio, l'idea che videogiocare conduca all'isolamento e all'alienazione, quando l'esperienza diretta attesta esattamente l'opposto. L'attenzione dei mass media per i videogame è molto selettiva. Si parla raramente di capolavori didattici come *Europa Universalis III*, *Civilization*, *Medieval II: Total War*, mentre titoli per adulti come *GTA* ricorrono frequentemente sulle prime pagine dei quotidiani. Questo problema è acutizzato dal fatto che, in Italia, il videogame, a differenza del cinema e della televisione, viene ancora considerato un semplice passatempo e non una forma di espressione artistica, culturale e sociale complessa. L'immaginario videoludico costituito dai mass media è, dunque, a tratti allucinante. Il che spiega le ragioni per cui tutti gli schieramenti politici italiani arrivino a invocare forme di censura che nessuno si sognerebbe di applicare ad altre forme di comunicazione. È un brutto segnale per una democrazia moderna. Insomma, il panorama non è certo esaltante: spetta a noi giocatori favorire un dialogo e un confronto maturo e intelligente in materia videoludica.



Come mai i media parlano sempre di *Grand Theft Auto* e non di *Europa Universalis*?

## FILOSOFIA SPICCIOLA

**Luca Maggiolini (gnoppi@ngi.it)** scrive: "Per quale motivo non vengono pubblicati sparatutto per PC? Tecnicamente parlando, i computer hanno risorse di gran lunga superiori a quelle delle console, eppure questo genere è praticamente inesistente. Tralasciando il settore degli emulatori, perché case come SNK, Taito, Irem, Konami e Sega non pubblicano raccolte di sparatutto classici come *Gradius* o *R-Type* anche su PC?". Considerando la scarsa diffusione del PC come piattaforma di gioco in Giappone, ritengo improbabile l'eventualità che una delle case che citi decida di produrre una compilation di sparatutto. Fortunatamente, esistono decine di spettacolari sparatutto in Rete, molti dei quali gratuiti. Tra i miei preferiti spiccano l'irresistibile *Harmotion* (**www.harmotion.org**), un irresistibile sparattutto multiplayer cooperativo; *Nanozoa* (**http://lowfuel.melcinek.cz/nanozoa**), una specie di "Viaggio Allucinante" interattivo e gli innumerevoli "shmups" nipponici disponibili su Asahi (**www.asahi-net.or.jp**). Tre suggerimenti: *Titanion* (una splendida variante di *Galaga*), *Gunroar* (un esempio di sparatutto della vecchia scuola remixato grazie alla tecnologia moderna) e *Mu-Cade* (intrappolati in una scatola, bisogna distruggere tutte le forme geometriche che si presentano). Segnalo anche *Typhooon 2001* (un eccezionale remake di *Tempest* disponibile a **http://typhoon.kuto.de**). Infine, vorrei ricordarti che i migliori sparatutto e puzzle game per console – da *Geometry Wars* a *Every Extend Extra* – sono in realtà stati sviluppati originariamente su PC.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

# B&R botta & risposta

## LA PAROLA A SKULZ

Bombe da disinnescare, alghe da spostare e sottosistemi da agganciare. Si tratta di tre azioni che nel mondo reale non potrebbero essere elencate in una sola frase, ma qui siamo nel mondo virtuale del Botta & Risposta. Un mondo in cui il trucco è sempre in agguato, ma l'inganno non c'è mai.

## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

**B** Ciao silenzioso, mimetico e letale Skulz, videoludicamente parlando s'intende. Ho un problema con *Splinter Cell: Double Agent*. Sono bloccato in quello che credo sia l'ultimo schema, la parte in cui bisogna disinnescare la grande bomba al mercurio rosso, pena la distruzione di mezza America.
Una volta violato l'accesso, non riesco a estrarre il detonatore, in quanto non ho il tempo materiale di sollevarlo.
Non appena il suddetto viene sganciato, infatti, si attiva un timer di pochissimi secondi. C'è un modo per risolvere questo inconveniente?
Grazie mille, a presto!

**Matteo**


Ci sono occasioni in cui Sam Fisher deve far saltare le bombe, altre, più delicate, in cui deve impegnarsi a disinnescarle.

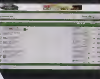
**R** Ciao Matteo, ti rispondo discretamente, per non dare troppo nell'occhio. Il primo consiglio è di eseguire un salvataggio della partita nel punto appena antecedente il disinnesco della bomba, così potrai tentare più volte l'impresa senza doverti rigiocare lunghe parti dell'avventura. Poi, ti ricordo che sei riuscito a superare una prova molto simile in quel di Kinshasa, quando hai dovuto assemblare le mine.
In ogni caso, ti suggerisco di tenere costantemente sott'occhio l'indicatore nella parte destra dello schermo per evitare collisioni e, nella seconda parte della manovra (ovvero, quando hai agganciato la bomba), di tenerti ben alla larga dal suo involucro, perché se lo tocchi devi ricominciare da capo l'operazione. Dopo che avrai disinnescato l'ordigno, potrai goderti uno dei tre finali di *Double Agent*. Quale dipenderà da come ti sarai comportato nel corso dell'avventura.

## DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

**B** Ciao Skulz, ti scrivo perché sono bloccato nelle profondità marine di *The Longest Journey* e non so come proseguire. Dopo che ho mangiato la pillola e parlato con il drago acquatico, so che devo scostare delle alghe che crescono fitte sulla sinistra, perché si vede un passaggio. Solo che non riesco a scostarle, le posso solo osservare. Aiutami, ti prego, mi piace la trama e voglio finire il gioco.

**RX-77**

**R** Ciao, spero di non fare confusione se affermo che il drago cui ti riferisci altri non è che la regina dei Maerum, gli abitanti degli abissi. Per riuscire a parlarle hai utilizzato la perla dorata, creata mescolando il muschio, il tuo sangue e la perla nera. Con la regina avete chiacchierato un po' di tutto e hai persino raccolto il cristallo azzurro




www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

## Linea diretta

**R** "Ti scrivo per rispondere ad **Antonio**, gennaio 2007 numero 125 di GMC, che chiede aiuto per *Call of Duty*." Grazie **Djorin**, come di norma, l'aiuto tuo e dei tuoi colleghi lettori è estremamente gradito. "Una volta emerso dalle fogne e dopo aver eliminato tutti i cecchini tedeschi, ti conviene andare all'attacco con le granate, scagliandole attraverso la porta più a destra. Aspetta che esplodano e finisci i superstiti con un'arma automatica, tipo l'MP 40, l'MP 44 o il PPSH 71." Essenziale, direi quasi sbrigativo!

**R** "Colto Skulz – questa è nuova, vero? – scrivo per aiutare **Me Stesso 92** (niente battute, per favore) in *Heroes of Might and Magic V* e per ringraziarti di avermi pubblicato sul numero di Natale." Accetto i ringraziamenti, caro **Vittorio**, e ti garantisco che questa è la seconda e ultima volta che ti pubblico! Non vorrei viziarti. Vediamo di aiutare Me Stesso 92: "Gli stivali servono a camminare sull'acqua, cui puoi accedere attraverso una spiaggia poco più a sud del ponte distrutto. Superato questo ostacolo, il resto della missione è una passeggiata. Buona fortuna." Bravo, ottimo suggerimento. Ottimo anche il complimento "colto", cui in effetti non

## La parola all'esperto Neverwinter Nights 2

**D** Salve, vorrei un aiuto per *Neverwinter Nights 2*. Sono bloccato al momento in cui devo sconfiggere il re delle Ombre. Riesco senza problemi ad averne ragione nel primo round, cioè quando esce dal portale, ma il mio problema è che non capisco come ucciderlo quando si divide in piccoli re delle Ombre. Skulz, chiedo il tuo prezioso aiuto. Grazie in anticipo.

**G®1V3®**

**R** In effetti, la seconda fase dello scontro finale di *Neverwinter Nights 2* rappresenta un problema. Le bestioline del re delle Ombre sbucano dalle numerose statue presenti nell'area e vanno distrutte ricorrendo, per lo più, a creature elementali. Man mano che i piccoli re vengono eliminati, le statue iniziano a purificarsi e si ha il tempo di eseguire una guarigione di massa, magari attivando la modalità burattino (puppet mode) per mantenere immobili i propri personaggi. Quando tutte le statue sono state purificate, il gioco... continua. Giungerà, infatti, il momento di affrontare la terza e conclusiva fase dello scontro con il re. La sua ultima manifestazione è simile alla prima, ma molto più grande. Il boss inizierà da subito a drenare energia dalle cinque statue di Illefarn che circondano la scena dello scontro, quindi, per prima cosa, bisogna avvicinarsi a esse e colpirle con attacchi corpo a corpo, così da danneggiare indirettamente il nemico. Per riuscirci, potrebbe essere utile evocare alcune creature magiche, capaci di tenere a bada il boss mentre ci si accanisce sulle statue. Dopo aver distrutto tutte le sculture, arriverà il momento di assalire il portale al centro dell'arena con la Spada di Gith, l'unica arma in grado di causare danni consistenti, a meno che il protagonista non abbia statistiche scarse nell'attacco corpo a corpo. In tal caso, potrebbe essere una buona idea passare l'arma a Khelgar. Una volta distrutto anche il portale, non rimane che saltare addosso al re delle Ombre e farla finita una volta per tutte!

dalla parete per farglielo vedere. Allo stesso modo ti sei comportato con la lancia, che hai utilizzato come spunto per attingere a una serie di informazioni relative alla sua proprietaria. A questo punto, se hai fatto quanto elencato fin qui, non dovresti avere problemi a uscire dalla sala della regina ed esaminare prima, scostare poi, le alghe alla tua sinistra. Con la prima sbirciatina troverai un secondo cristallo e, con una successiva esplorazione più attenta, scoprirai il passaggio che ti condurrà nella caverna in cui sono custodite la terza e la quarta pietra preziosa. Nello stesso cunicolo è presente anche una specie di altare, sul quale andrai a utilizzare i cristalli. Ma questa è un'altra storia, non vorrai mica che ti rovini tutto il divertimento?

### STAR TREK: LEGACY

**B** Ciao Skulz, ti scrivo perché sono bloccato in *Star Trek: Legacy*, nella missione in cui bisogna proteggere la stazione della Flotta Sellare (dovrebbe essere la quinta). Riesco senza problemi a respingere le navi attaccanti e a disabilitare la maggior parte della flotta romulana con gli EMP delle piattaforme di sensori, ma qui inizia la tragedia. Appaiono i tre trasporti con la tossina e io, nonostante abbia provato quasi tutti i tasti della tastiera, non riesco ad aprire il pannello d'agganciamento dei sottosistemi. Ho tentato con **T**, come indicato dal manuale, con **F**, tasto che apre il pannello delle opzioni con i bersagli neutrali o amici, con il **Maiuscolo sinistro** cercando di interpretare l'enigmatico LS dei suggerimenti, ma niente. Ti chiedo aiuto per trovare quel maledetto tasto o, al massimo, un trucco per distruggere i trasporti nemici. Grazie anticipatamente.

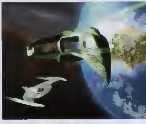
**Holojoe**

**R** Ciao Holojoe, non credo che ti possa far piacere sapere che non sei il solo con questo problema, ma te lo faccio comunque presente. E ti dico anche che, per attivare l'agganciamento dei sottosistemi, devi premere **Maiuscolo** più **T** ogni volta che inizi una partita. Un messaggio scritto in giallo ti avviserà dell'avvenuto inserimento e, in seguito, potrai iniziare a puntare sui sottosistemi tenendo premuto il tasto **T**. Già che siamo in argomento, ti consiglio di sfogliare il presente numero di GMC fino a pagina 140. Nella rubrica dedicata ai trucchi, tra le altre, troverai anche qualche gabola per *Star Trek: Legacy*, con tanto di istruzioni dettagliate su come inserirle e sfruttarle nelle tue partite. In bocca al lupo, per le tue esplorazioni "Là dove nessuno è mai giunto prima".




**NEL CD 1 E NEL DVD**
**Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 1 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. Questo mese, troverete la guida in PDF di *Still Life*, il gioco completo allegato alle edizioni CD e DVD di GMC.**





**Con tutti quei tasti da premere, è un attimo fare confusione in *Star Trek: Legacy*! Fortuna che c'è GMC, sempre pronta a fornire spiegazioni.**

## Quesiti dal passato Half-Life: Source

**D** Sto giocando al bellissimo *Half-Life: Source*, ma non riesco ad andare avanti. Sono fermo al capitolo 11, Tensione di Superficie. Quando salto grazie a quella specie di piattaforma aliena sul tetto di una casa, arrivo a una grata. Dopo averla spaccata, scendo ed entro nel condotto. Un simpatico soldato mi getta una granata e mi chiude dentro. Io ritorno indietro e mi riparo sott'acqua. Quando cerco di aprire lo sportello nel condotto, però, è chiuso. Non so cosa fare. Ti prego aiutami. Grazie di tutto.

**Gabri**

**R** Ciao Gabri, non dico che ti stai perdendo in un bicchier d'acqua, ma in una pozza sì. È vero, alla fine del condotto sbuca un soldato che ti lancia contro una bomba e ti sbatte in faccia il portellone, tuttavia... Tuffati in acqua per non riportare danni nell'esplosione e, quando riemergi, preoccupati subito di eliminare il nemico. Poi, arrampicati lungo le tubature al centro della stanza e agisci sulla valvola per aprire un nuovo passaggio. Sali per la scaletta e... buon proseguimento.

aveva ancora pensato nessuno.

**D** "Buongiorno Skulz," buongiorno a lei signor **Andrea**, "Sto cercando trucchi per le versioni PC di *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* e *Close Combat: First to Fight*. Mi può aiutare? Grazie!" Guardi, signor Andrea, questo mese sono molto occupato, la faccio accomodare di là, i miei prodi assistenti si stanno già adoperando per fornirle le risposte del caso.

**D** "Ave Skulz, invoco il tuo sommo aiuto per il fantastico *Hidden & Dangerous 2*, allegato al numero di dicembre 2005 di GMC." Ciao **Andrea**, spero non ti dispiaccia se ho dirottato il tuo quesito nel Linea Diretta. Questo mese, lo spazio di sopra si è esaurito in fretta. "Sono bloccato nella missione in cui devo salire su una nave e rubare la macchina Enigma. Per prima cosa, attacco gli esplosivi alla chiglia, poi, quando salgo sul vascello per rubare il marchingegno, trovo un comitato di benvenuto. E qui i finali sono due: o vengo ucciso, o scatta l'allarme. Come faccio a non farmi beccare?"

**D** "Caro Skulz, sto giocando a *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* e sono arrivato al livello della stanza del Visir, quella dove ci sono dei mostri di sabbia." Ciao **Angelo**, prosegui pure... "Dopo averli uccisi, devo saltare su due sbarre, una sopra l'altra, ma riesco a balzare solo sulla prima. Ho cercato di raggiungere la seconda, ma non ci sono riuscito. Il mio obiettivo è arrivare a un buco nella parete passando lungo un cornicione." Ragazzi, chi si ricorda come fare, parli subito.




I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

# esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

## PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

## AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Strategia

# EUROPA UNIVERSALIS III

*Riscriviamo la Storia con il terzo capitolo della serie* Europa Universalis.

NEL CD **IL terzo capitolo della serie strategica sviluppata da Paradox Interactive è il demo "principe" del DVD allegato a questo numero di GMC.**

A pagina 100 troverete la recensione del gioco completo, di cui questa versione dimostrativa rappresenta un piccolo assaggio, affrendo la possibilità di cimentarsi in una partita di prova per giocatore singolo. Il periodo storico a disposizione è quello che intercorre fra il 1492 e il 1520, anni scanditi dalla scoperta dell'America (proprio nel 1492) e dalla guerra della Lega di Cambrai (1508). Gli schieramenti disponibili per la campagna sul finire del quindicesimo secolo sono Castiglia, Inghilterra, Francia e Portogallo, mentre per i primi anni del 1500 avremo Francia, Stato Pontificio e Venezia. Fra le caratteristiche, va ricordata la precisa aderenza ai fatti storici del periodo, che fa sì che vengano rispettati i confini dei vari stati e imperi, in attesa che l'equilibrio mondiale venga stravolto dalle scelte effettuate dal giocatore. Le campagne possono essere affrontate scegliendo tra vari livelli di difficoltà, in modo da permettere un giusto approccio sia ai novellini, sia agli esperti. La selezione della difficoltà (da molto facile a molto difficile) è dettata dall'accettare o meno alcuni handicap, come per esempio un basso morale degli eserciti e delle flotte e un'alta percentuale di modificatori delle tasse, o dalla scelta di godere di alcune facilitazioni, fra cui costi particolarmente bassi per il reclutamento. Scopo del gioco, ancora una volta, sarà prendere il comando di una nazione e guidarla verso la creazione di un fiorente e solido impero.

**COMANDI PRINCIPALI**
A schermo sono visualizzate tutte le informazioni e le interfacce necessarie per gestire la conquista utilizzando il mouse.




**Casa:** Paradox
**Requisiti:** CPU 1.9 GHz, 512 MB RAM, SCHEDA VIDEO 128 MB RAM, DIRECTX 9.0C, WINDOWS 2000/XP

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Paradox Interactive\EU3 - DEMO\Rimuovi Eu3 - DEMO** e seguite la brevissima procedura automatica per completare la disinstallazione, selezionando la terza voce dall'alto **Rimuovi**. Cliccate **Sì** alle successive richieste di rimozione file e, alla fine, accettate il riavvio del PC





Il tutorial è suddiviso in capitoli, di facile ed efficace consultazione.

*Strategia/Azione*

# BATTLESTATIONS MIDWAY

*Conquistate il blu del cielo e del mare, in una grande battaglia senza confini.*



**Il DVD in allegato a questo numero di GMC offre molteplici modi per rivivere gli avvenimenti della Seconda Guerra Mondiale, e la versione dimostrativa multiplayer di *Battlestations: Midway* permetterà di farlo da un punto di vista particolare: quello riguardante le forze aeronautiche impegnate sul campo di battaglia.**

**COMANDI PRINCIPALI**
- **F** – Unità precedente
- **C** – Unità successiva
- **Q** – Formazione precedente
- **E** – Formazione successiva
- **ALT** – Menu comandi
- **TAB** – Mostra mappa
- **T** – Chat

Il demo supporta sessioni in multiplayer via LAN e via Internet per un massimo di otto giocatori. Per accedere al servizio, oltre a possedere una connessione a Internet, è necessario effettuare la registrazione a GameSpy, un network affidabile che gestisce alcuni server per il multiplayer online. Per creare un account, è sufficiente seguire la semplice procedura avviabile dalla voce "GameSpy" del menu principale del gioco. Inserite nome utente, password e gli altri dati richiesti e cliccate su "Registra". Dopo pochi secondi, il vostro account sarà stato creato e potrete iniziare la vostra partita in Rete. Prima di giocare, raccomandiamo ai possessori di schede video NVIDIA di installare l'ultima versione disponibile dei driver, e ricordiamo che *Bottlestotions: Midwoy* è pre-configurato per usare la versione 1.07 dei driver per il controller standard di Xbox 360. In mancanza di un gamepad, è possibile utilizzare l'altrettanto efficace sistema di controllo via mouse e tastiera. Inoltre, la recensione completa di *Bottlestotions: Midwoy* vi attende a pagina 88.

**Casa: Eidos Interactive**
**Requisiti: CPU 2 GHz, S12 MB RAM, Scheda Video 12B MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\EIDOS\Demo multigiocatore di Battlestations Midway\Disinstalla** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione. Se necessario, rimuovete manualmente la cartella indicata al termine della procedura.




La guerra aeronavale è il fulcro su cui ruota l'emozionante *Battlestations: Midway*.

## UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

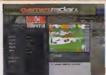
**L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.**

**CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC SPLINTER CELL CHAOS THEORY! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!**

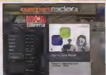
Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella dei CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



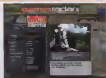
Oltre ai giochi che si rifanno all'intramontabile *Arkonoid*, la sezione shareware offre anche un paio di titoli particolarmente divertenti e orginali, fra cui spicca senz'altro il colorato e divertente *Fizzball*. Se, invece, avete voglia di menar le mani fra i vicoli, *Zombie Smoshers X2* è proprio quello che fa per voi, mentre i più "secchioni" si daranno da fare con i quiz scolastici di *Brain Booster*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Nella sezione Mod del DVD troverete il terzo modulo della mappa di *Neverwinter Nights 2*, che si accompagna al materiale aggiuntivo (copertine CD e DVD, manuale e soluzione, tutto in italiano) per il gioco allegato, *Still Life*, e ai Mod per *Holf-Life 2, Far Cry, Bottlefield 2142* e *Civilizotion IV*.



I video che hanno conquistato lo spazio del DVD dedicato ai filmati più interessanti dell'ultimo mese sono quelli relativi a tre, attesissimi, titoli. Si tratta di *Hellgote London, Bottlefield 2142 Northern Strike* e *Stronglehold*, che fanno compagnia agli immancabili gol realizzati con *PES 6*. Per inviare le vostre performance sui campi da gioco di *PES*, l'indirizzo e-mail è: raffaellorusconi@sprea.it.



Gioco di guida

# XPAND RALLY XTREME

## Fate mangiare la polvere ai vostri avversari in due appassionanti gare di rally.

NEL CD 1 Il demo single player di *Xpand Rally Xtreme*, dedicato alle polverose gare automobilistiche di rally, propone due differenti circuiti da affrontare alla guida di una vettura scelta fra le due disponibili: Malesia (Master's First Championship) e Italia (Aces Criterion). Una volta deciso il veicolo, potrete personalizzarlo modificandone profondamente l'assetto e la carrozzeria, accendendo al menu delle impostazioni relative ai freni, alle sospensioni e a tutte le altre opzioni, le stesse presenti nella versione completa del gioco. Alla fine della procedura d'installazione, vi verrà chiesto di autorizzare l'aggiunta di alcune librerie: rispondete tranquillamente di sì, non si tratta di file pericolosi o che possano entrare in confilitto con le altre applicazioni presenti sul PC, ma sono indispensabili per il corretto funzionamento del demo.

**COMANDI PRINCIPALI**
**FRECCIA SU** – Accelera
**FRECCIA GIÙ** – Freno
**FRECCIA DESTRA** – Svolta a destra
**FRECCIA SINISTRA** – Svolta a sinistra
**A** – Marcia superiore
**Z** – Marcia inferiore
**SPAZIO** – Freno a mano

**Casa:** Techland
**Requisiti:** CPU 1.8 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Techland\Xpand Rally Xtreme Demo\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti



RTS

# WAR FRONT TURNING POINT

## Strategia in tempo reale in una realtà storica alternativa.

Secondo demo ufficiale, dopo quello multiplayer reso disponibile lo scorso novembre, per lo strategico sviluppato da Digital Reality e ambientato nel corso dell'ultimo conflitto mondiale, in una sorta di "realtà alternativa".

Il demo (da installare, a piacere, in modalità "Express" o "Custom") riguarda la modalità single player, che può essere provata sia nel tutorial del gioco, sia in una delle due campagne disponibili. Si può decidere di schierarsi con i Tedeschi e affrontare la missione "A Damsel in Distress", oppure con gli Alleati, impegnati a perseguire gli obiettivi proposti da "Many Meetings". Entrambe le missioni presentano tre diversi livelli di difficoltà fra cui scegliere, ma differenti dotazioni di armi e obiettivi: nei panni tedeschi dovrete mantenere le posizioni, scortare un agente e, come obiettivo secondario, distruggere i campi d'aviazione; come Alleati, invece, avrete il solo compito di raggiungere il villaggio di Illange. Correte a leggere la recensione di *War Front* a pagina 84.

**COMANDI PRINCIPALI**
I comandi del gioco sono gestibili interamente tramite mouse.

**Casa:** 10Tacle Studios
**Requisiti:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\10TACLE STUDIOS\War Front – Turning Point Singleplayer Demo\Uninstall Turning Point Singleplayer Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando di rimuovere anche eventuali salvataggi.

Avventura grafica

# BARROW HILL

## Paura e delirio sulla collina Barrow!



NEL CD 1 Cimentatevi anche voi in una inquietante avventura (recensita a pagina 104 di questo numero di GMC) con il demo in italiano di *Barrow Hill* e provate a scoprire il mistero della collina e dell'equinozio d'autunno.

Una volta avviato il demo, verrete capultati sin da subito nel vivo dell'azione e avrete bisogno di qualche secondo per prendere confidenza con l'interfaccia, essenziale ma intuitiva. Lo scenario proposto è una vecchia costruzione dispersa fra i boschi della Cornovaglia, l'Owl Barn, da esplorare con il cuore in gola e la torcia in mano! Per uscire dal gioco, dirigete il puntatore del mouse sull'angolo destro, in alto, fino all'apparire di una "X" (simile all'icona per chiudere una finestra di Windows) e cliccate. In alternativa, basta semplicemente premere il tasto ESC sulla tastiera.

**COMANDI PRINCIPALI**
Per affrontare l'avventura è sufficiente l'utilizzo del mouse.

**Casa:** Lighthouse Interactive
**Requisiti:** CPU 450 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Barrow Hill Demo Italiano\Barrow Hill Disinstalla** e seguite la brevissima procedura automatica per completare la disinstallazione. Se necessario, rimuovete manualmente il collegamento sul desktop.

Avventura grafica

# SAM & MAX EPISODE 2: SITUATION: COMEDY

## Tornano in azione gli strampalati eroi di Steve Purcell.

Mentre vi gustate la recensione del terzo episodio delle nuove avventure di Sam e Max a pagina 115, *The Mole, the Mob and the Meatball*, perché non dare un'occhiata al demo del precedente *Situation: Comedy*? Questa volta, i nostri due strambi detective sono impegnati a riportare la calma in uno studio televisivo, in cui sembrano succederne di tutti i colori. Il demo offre un assaggio gratuito del gioco completo, ma quest'ultimo è già incluso nel file d'installazione presente sul DVD e può essere sbloccato a pagamento seguendo l'apposita procedura accessibile dalla schermata di avvio (è richiesta la connessione a Internet). Se non avete gustato il primo episodio della serie, *Culture Shock*, niente paura: i sei capitoli che compongono questa miniserie di avventure grafiche possono essere giocati separatamente.

**COMANDI PRINCIPALI**
Com'è tradizione, Sam e Max si fanno dare ordini solo dal mouse.

**Casa:** Telltale Games
**Requisiti:** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Telltale Games\ Sam and Max – Situation Comedy\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando di rimuovere tutti i componenti.

# Gli altri demo

## UFO: AFTERLIGHT

Genere: Strategia
Casa: **Cenega**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

Facciamo un salto nell'anno 2054 per cimentarci in un nuovo titolo strategico ambientato su un pianeta Terra ormai inabitabile, seguito del precedente *UFO: Aftermoth*. Il demo del nuovo *UFO: Afterlight* proposto nel DVD può essere affrontato secondo vari livelli di difficoltà (quattro in tutto, che vanno da "Facile" a "Impossibile"), da impostare sia per le partite tattiche, sia per quelle strategiche. Il tutorial iniziale vi spiegherà i rudimenti del gioco che, in questa versione dimostrativa, è disponibile per una prova della durata di dieci ore, nel corso delle quali si potranno affrontare cinque missioni generate casualmente.

## MR ROBOT

Genere: Puzzle/GdR
Casa: **Moonpod**
Requisiti: **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME72000/XP**

Un gioco dalle molteplici forme, un po' puzzle game e un po' avventura 3D con una sostanziosa manciata di elementi GdR. In *Mr Robot*, dovrete districarvi fra i terminali dei computer collocati nelle oltre 200 stanze del gioco, e combattere contro venti diverse tipologie di nemici. La vostra missione prevede la colonizzazione del pianeta Prime, verso cui la nave spaziale Eidolon è in viaggio da parecchi anni, sotto la guida di numerosi robot che hanno mantenuto in ibernazione l'equipaggio umano. Nel gioco completo è presente anche un editor, disabilitato in questo demo che offre una porzione di avventura della durata di un'ora.



MR ROBOT

## MAKING HISTORY: THE CALM AND THE STORM V2.0

Genere: Strategico a turni
Casa: **Strategy First**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

Rivivete le vicende della Seconda Guerra Mondiale con un buon strategico a turni, ricco di dettagli storici e dall'Intelligenza Artificiale sofisticata. Il demo prevede solo la modalità per giocatore singolo e comprende una missione del gioco intitolata "End of Diplomacy", ambientata nel marzo del 1939, e un tutorial di cinque lezioni della durata di circa trenta minuti, nel corso del quale imparerete le basi della diplomazia, della produzione, della ricerca di risorse e dell'apparato militare. Prima di affrontare la missione principale, avrete modo di scegliere fra varie nazioni, compresa l'Italia, la Germania, la Russia o la Cina, che perseguono ciascuna obiettivi diversi.

## MYSTERY CASE FILES: RAVENHEARST

Genere: Avventura
Casa: **Big Fish Studios**
Requisiti: **CPU 700 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

Improvvisatevi ancora una volta dei detective in questo terzo episodio della serie *Mystery Cose* di Big Fish Studios e cercate di scoprire il mistero che si cela fra le mura di Ravenhearst Manor e dietro il ritrovamento del diario di Emma Ravenhearst. Il demo, della durata di un'ora, vi spalancherà le porte della villa per permettervi di scovare tutti gli indizi che si celano nelle sue affollare stanze e risolvere alcuni enigmi che metteranno in moto le vostre meningi. Un gioco apparentemente semplice, ma che vi darà parecchio filo da torcere: da provare!



MYSTERY CASE FILES: RAVENHEARST

# Driver

- Catalyst v7.1 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v93.71 per Windows 2000/XP
- ForceWare V71.84 per Windows 95/98/ME
- Driver speciali (Windows 2000/XP) per schede video ATI per Oblivion

# Utility

**3d Analyze V2.36**
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

**Adobe Acrobat Reader 7.0**
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

**ATI Tool V0.26**
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

**AVIVO Video Converter**
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

**CCleaner V1.36**
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

**Deep Burner V1.8.0.224**
Una valida e gratuita altemativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

**Dr TCP**
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

**Fraps 2.7.2**
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

**IrfanView V3.99**
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

**Motherboard Monitor V5.38**
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

**Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP**
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

**Process Explorer 10.21**
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

**RegCleaner**
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

**Riva Tuner V2.0 RC 15.8**
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDiA.

**SpeedFan 4.30**
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

**Starforce Clean**
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i probiemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

**Tiscali**
NEL CD 1 Il client internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

**Trillian V3.1**
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

**Winzip 10.0**
NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

**WinRAR 3.51**
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

**Zoom Player**
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

# Add On

Mod per Half-Life 2

# HALF-LIFE 2 ROCK 24

*Non c'è pace per il Dr Freeman, che continua a mettersi nei guai.*

Una "nuova" avventura per Gordon Freeman che, a seguito di un malriuscito tentativo di liberare Richard G. Newell (un rinomato scienziato ribelle), si risveglia prigioniero in una cella all'interno di una prigione chiamata "Rock 24". La sua, nonché vostra, missione sarà localizzare e liberare lo scienziato, e scappare dalla prigione prima che sia troppo tardi. Questo interessante Mod single player per *Half-Life 2* propone vari enigmi e nuovi scenari, da esplorare nel corso dell'avventura che può essere portata a termine in circa un'ora e mezza.


HALF-LIFE 2: ROCK 24

## MODULO NEVERWINTER NIGHTS 2



La mappa per *Neverwinter Nights 2* di cui parliamo nell'Area Design della rubrica Next Level a pagina 134, aggiornata alle ultime istruzioni. La cartella presente nel DVD contiene anche le istruzioni pubblicate (sempre nella stessa rubrica) sui due numeri di gennaio e febbraio di GMC.

## MATERIALE AGGIUNTIVO PER STILL LIFE

NEL CD 1 Le copertine in formato CD e DVD in PDF dell'avventura grafica *Still Life*, gioco completo allegato a questo numero di GMC, nonché il manuale in italiano e la soluzione, sempre in formato PDF.


FAR CRY: MATTO 4

## FAR CRY: MATTO 4

Dopo più di un anno e mezzo di "lavori in corso", è finalmente disponibile il nuovo Mod per *Far Cry, Matto 4*. L'opera garantisce oltre quattro ore di gioco, per un totale di sette nuovi livelli, che spaziano da scenari industriali alla giungla. Fra le aggiunte offerte da questo add on figurano anche alcune novità, come la presenza di bottiglie fumogenene, estintori e altre chicche da non perdere.

## MERCENARIES E POINT OF EXIXTENCE 2 PER BATTLEFIELD 2

L'ultima versione del Mod *Mercenaries*, che presenta alcune modifiche al gameplay e al bilanciamento, e il client di *Point of Existence 2*, che simula un conflitto fra Ucraina e Germania.

## CIVILIZATION IV: WARLORDS - TOTAL REALISM V2.0

Un Mod molto interessante per *Civilization IV: Worlords* che apporta numerose modifiche al gameplay, garantendo un maggiore "realismo" nelle dinamiche e nelle situazioni, e aggiungendo nuove civiltà. Da provare assolutamente.


STILL LIFE

# Patch

### DEFCON V1.3
Nuovo aggiornamento per le versioni confezionate del fantastico simulatore di conflitto mondiale *DEFCON*, che aggiunge un nuovo sistema White Board (gli alleati possono pianificare gli attacchi in maniera più agevole), corregge alcuni dettagli inerenti al multiplayer e risolve una manciata di bug.

### RAINBOW SIX VEGAS V1.03
Terzo aggiornamento per l'ottimo titolo di Ubisoft, che provvede all'upgrade del software e apporta le seguenti modifiche: attiva PunkBuster, risolve dei problemi riscontrati in presenza di eventuali firewall, permette di raccogliere le armi abbandonate da nemici sconfitti in modalità zoom e perfeziona la collocazione delle cariche C4 e dei sensori di movimento. Inoltre, fa sì che la lista dei server venga visualizzata correttamente.

### WORLD OF WARCRAFT V2.0.6.6337
Ennesimo aggiornamento per le edizioni confezionate inglesi di *World of Worcraft*: nella cartella all'interno del DVD troverete tre diverse patch da installare in sequenza, per portare il gioco alla versione 2.06. I file apportano delle modifiche alle classi Hunters, Mages e Priests, e risolvono numerosi bug e problemi assortiti.

### GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER V1.35
Questa nuova patch per *Ghost Recon Advanced Worfighter* elimina dei problemi di disconnessione improvvisa durante le sessioni in multiplayer, permette di creare obiettivi multipli ed eventi casuali in modalita OGR Coop, elimina gli inconvenienti con la telecamera durante le partite effettuate su mappe personalizzate e fa sì che un server pieno non accetti ulteriori connessioni durante le fasi di caricamento dello scenario.


RAINBOW SIX VEGAS

### SHIP SIMULATOR 2006 V1.7
Versione completa della patch che aggiorna il gioco alle versione 1.7 e apporta una lunga serie di modifiche. Fra quelle più recenti, inserite nella procedura di upgrade dalla versione 1.6 alla successiva, figura un nuovo indicatore nella schermata GPS, controlli aggiuntivi per il ponte, una funzione che permette di rimuovere i menu premendo il tasto TAB e una nave nuova di zecca. La patch provvede anche a correggere numerosi bug riscontrati in vari aspetti del gioco.

### CAESAR IV V1.2
Un aggiornamento indispensabile per il gestionale ad ambientazione romana, che agisce sull'editor del gioco, sull'interfaccia utente, sulla modalità online e tanto altro.

### AGE OF EMPIRES III V1.10
Patch dedicata alle edizioni italiane dello strategico di Ensemble Studios, che migliora il supporto AntiAliasing per le schede video NVIDIA GeForce serie 8 e la compatibilità con Windows Vista, apporta modifiche al bilanciamento del gioco e aumenta la velocità di aggiornamento dei livelli di potenza a fine partita.

### SACRED UNDERWORLD V2.28
Le edizioni italiane di *Socred Underworld* potranno usufruire di questa patch che corregge una sostanziosa serie di bug e apporta alcune modifiche al bilanciamento, inerenti sia alle modalità single player e multiplayer, sia a quest specifiche.

### AGE OF EMPIRES III THE WARCHIEFS V1.02
Patch dedicata all'espansione di *Age of Empires III*, nella sua versione confezionata e in lingua italiana. Le modifiche apportate sono le stesse previste dalla patch per il gioco originale, compresa all'interno del DVD e presentata in questa stessa pagina.

### WORLD OF WARCRAFT BEFORE THE STORM
La nuova patch per *World of Worcroft, Before the Storm*, applica dei cambiamenti ai combattimenti PvP e aggiunge un nuovo sistema basato su dei "punti onore" che possono essere spesi per acquistare armature, equipaggiamenti o pozioni. Fra le novità, è presente anche un sistema di combattimento chiamato "Arena" che consente a piccoli gruppi di giocatori di scontrarsi in battaglia.

# Shareware

### FIZZBALL

Un'avventura divertente, originale e un po' fuori di testa, che vi vedrà protagonisti nei panni di un amante degli animali che deve liberare i suoi protetti. Lo stile del gioco è il classico "spaccamuri" con una pallina che, stavolta, è dotata di una particolarità: può inglobare (e quindi salvare) piccoli animali per ingrandirsi e potere contenere sempre di più "ingombranti". Un gioco coloratissimo e simpatico.

### ZACK AND JACK

I prodi Jack e Zack devono difendere il proprio villaggio dall'assalto dei mostri e, armati di un potente canonne, si daranno da fare in questo sparatutto a visuale laterale fissa. Attenzione a non dimenticare di raccogliere i bonus in verde e di evitare quelli in rosso, nonché i proiettili nemici, decisamente pericolosi. Il gioco è disponibile in una versione di prova della durata di sessanta minuti.

### ZOMBIE SMASHERS X2

Un picchiaduro a scorrimento laterale vecchio stile, con protagonisti zombi, skinhead, punk, ninja e chi più ne ha più ne metta. All'inizio, dovrete affidarvi solo ai calci e ai pugni, ma, proseguendo nel gioco, raccoglierete vari oggetti da usare come strumenti d'offesa e numerosi bonus e potenziamenti: si va dalle armi più convenzionali all'uso delle teste mozzate come efficaci oggetti contundenti.

### BRAIN BOOSTER

Un gioco per cervelloni, dedicato solo a chi mastica un po' la lingua inglese. Sotto la guida di un attento professore, dovrete cimentarvi in quiz dalla difficoltà crescente che riguardano, per esempio, la grammatica inglese e la matematica. Ancora una volta, avrete sessanta minuti di tempo per dimostrare cosa siete capaci di fare con i numeri e le lettere e, magari, imparare qualche nuovo vocabolo.

### DEN BALL

Un gioco in stile *Arkanoid*, ma in tre dimensioni e con, al posto dei soliti mattoncini, intere parti di edifici e costruzioni egiziane da distruggere. La versione dimostrativa è della durata di 60 minuti, durante i quali proverete una delle due modalità disponibili del gioco completo: quella Adventure, da affrontare in tre diversi livelli di difficoltà determinati dal numero di vite previste e dalla velocità della pallina.

# Video

- Gol dal inizio PES 6
- Hellgate London
- Battlefield 2142 Northern Strike
- Stranglehold




Un'avventura da brivido, una protagonista affascinante e una trama degna di "CSI". Siete pronti a puntare e a cliccare?

guida al GIOCO COMPLETO

# STILL LIFE

## Come giocare

Per giocare a *Still Life* è sufficiente installarlo con la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione**. Il titolo è già aggiornato alla versione più recente, ed è doppiato e sottotitolato in italiano. Per godersi appieno il sistema di controllo è necessario un mouse, anche se volendo, dal menu **Opzioni** nella schermata principale, è possibile decidere di utilizzare soltanto la tastiera (scelta sconsigliata). Se siete già passati a Windows Vista, impostate la compatibilità dell'eseguibile con **Windows NT4** in questo modo: **clic con il pulsante destro del mouse sul collegamento che l'installazione di *Still Life* crea sul desktop > proprietà > compatibilità > imposta compatibilità per Windows NT4.**

## Il manuale

Il manuale in italiano e in PDF di *Still Life* è presente nella cartella **Still life\Manual**, all'interno del DVD del gioco completo. Il nome del file è **Still Life manual.pdf**. Per consultarlo, avete bisogno di Acrobat Reader, contenuto nel CD **1** o nel DVD demo, all'interno della sezione **Utility**. Una versione meno recente di Acrobat Reader (**rp505ita.exe**) è contenuta anche nella stessa directory Manual del DVD del gioco completo. Per sicurezza, abbiamo inserito il manuale anche nel CD 1 o nel DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Still Life\Manuale in italiano**. Il manuale, inoltre, è raggiungibile dalla cartella del gioco presente nel menu avvio di Windows XP (**Start > Programmi > Still Life**).

**QUELLO delle avventure grafiche è un genere molto particolare, diventato famoso durante i primi Anni '90 con i capolavori targati LucasArts e messo un po' in ombra dall'avvento degli sparatutto in prima persona.**

Nonostante il calo di notorietà, gli appassionati delle avventure punta e clicca sono ancora numerosi, e di tanto in tanto sugli scaffali spunta qualche titolo capace di intrigare e coinvolgere, come un best seller o un colossal hollywoodiano. È il caso di *Still Life*, che propone una miscela di occulto, orrore e violenza, a cavallo tra una puntata di "CSI" e un romanzo di Stephen King.

Nei panni di un'avvenente investigatrice dell'FBI, dovrete seguire le raccapriccianti tracce lasciate da un serial killer, raccogliendo indizi sulla scena del crimine e viaggiando per la città in cerca di prove per incastrarlo.

Non intendiamo rovinarvi la sorpresa, ma sappiate che, dopo la prima ora di gioco, inizieranno a fioccare i colpi di scena, e che, in un modo o nell'altro, vi troverete ai comandi di un secondo personaggio, decisamente distante dalla protagonista. Scoprirete una trama narrata con espedienti narrativi tipici dei libri gialli, adattata con perizia alla struttura tipica dei videogiochi. L'abilità degli sviluppatori di *Still Life* è davvero encomiabile, sia per quanto riguarda il ricreare atmosfere così cupe e inquietanti da togliere il sonno, sia per quanto riguarda gli enigmi da risolvere e il ritmo dell'avventura, sempre sostenuto nonostante la sua natura riflessiva. Anche i dialoghi sono avvincenti e la traduzione in italiano svolge perfettamente il proprio lavoro: rende bene lo spirito dei personaggi e gode di un doppiaggio di prima qualità.







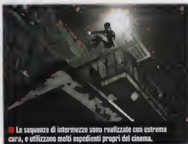

Con il luminol, i misfatti appaiono sotto un'altra luce, in tutti i sensi.



La macchina fotografica è la fedele compagna di ogni investigatrice che si rispetti.

## Requisiti di sistema

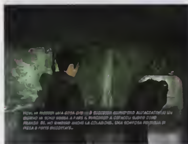
Per godersi appieno *Still Life* non serve un PC potente. I requisiti minimi, sufficienti a far girare il gioco senza scatti, vedono un processore a 800 MHz, 128 MB di RAM, una scheda 3D con 32 MB compatibile DirectX 8.1 (GeForce 256 - Radeon 7500), una scheda audio compatibile DirectX, un lettore DVD-ROM e 1,2 GB di spazio su disco fisso. I requisiti consigliati, invece, consistono in un processore a 1 GHz, in 256 MB di RAM e in una scheda 3D 128 MB con supporto alle DirectX 9 (GeForce 6600 - Radeon 9600 XT). I sistemi operativi supportati sono: Windows 98, ME, 2000, XP e Vista.



Le sequenze di intermezzo sono realizzate con estrema cura, e utilizzano molti espedienti propri del cinema.

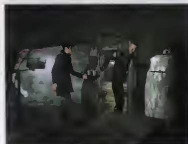
## Installazione e disintallazione

Per installare *Still Life*, inserite il DVD del gioco e attendete che la funzione di Autoplay lanci la schermata da cui far partire l'installazione. Nel caso ciò non accadesse, esplorate il disco e fare doppio clic sul file **Setup.exe**. Per disinstallare il gioco, aprite Pannello di controllo, fate doppio clic su **Installazione Applicazioni**, selezionate *Still Life* e cliccate su rimuovi. Altrimenti, dal menu **Start** di Windows, selezionate **Programmi > Still Life > Disinstalla Still Life**. In entrambi i casi, vi verrà chiesto se volete conservare i salvataggi o se intendete rimuoverli. Se il programma di installazione non dovesse funzionare per qualche motivo, sul DVD di *Still Life* trovate una cartella chiamata **still life**: copiatela così com'è sul vostro disco fisso, esploratela e fate partire **Stilllife.exe** per giocare. Nel caso foste già passati a Windows Vista e doveste incontrare dei problemi in fase di installazione, vi spieghiamo come risolverli nel paragrafo ***Still Life* con Windows Vista**.



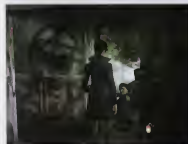
## La cartella patch

Se *Still Life* si blocca durante il filmato introduttivo, o se volete semplicemente saltarlo, esplorate il DVD del gioco, aprite la cartella **patch**. Fate doppio clic sul file **no-intro-movie.exe**. Dopo avere installato il tutto, troverete un salvataggio fatto immediatamente dopo il filmato in questione, eseguito il 15/01/2007 alle 13.59. Caricatelo selezionando **Carica Partita** dal menu di gioco e iniziate la vostra avventura. Ricordate di salvare anche voi, dopo, visto che i salvataggi non sono automatici.



## Schermo nero?

In alcuni rari casi è possibile che *Still Life*, alla prima esecuzione, si blocchi con una schermata nera. La soluzione è semplice: chiudete tutto con **Alt+F4** e riavviate il gioco. Non ci dovrebbero essere problemi, ma se le cose non si risolvessero, installate il file presente nella cartella **patch** del DVD di *Still Life* (procedura descritta nel paragrafo **La cartella patch**).



## Still Life con Windows Vista

Se siete già passati a Windows Vista, non temete: *Still Life* funziona alla perfezione, a patto che adottiate un paio di semplici accorgimenti. Cliccate con il pulsante destro del mouse sul collegamento creato sul desktop dall'installazione del gioco, selezionate, nell'ordine, **proprietà > compatibilità > Imposta compatibilità per Windows NT4**. Se avete problemi con l'installazione, invece, avviate nuovamente la procedura come **amministratori** e, se continuate ad avere grattacapi, copiate direttamente la cartella **still life** presente nel DVD del gioco, seguendo la semplice procedura descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione**.






## Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Still Life* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**.



## I comandi

Il sistema di controllo di *Still Life* funziona interamente con il mouse. La forma del puntatore cambia in base alla sua posizione sullo schermo, evidenziando gli elementi dello scenario con cui è possibile interagire e indicando quando è possibile cambiare stanza. Con il pulsante destro del mouse si richiama rapidamente l'inventario, dal quale poi sono accessibili gli altri menu, incluso quello da cui si salva la partita.






## Contenuti forti



*Still Life* è un gioco affascinante, ma anche pieno di contenuti poco adatti a un bambino, come sottolinea la classificazione PEGI 18+. Sin dai primi minuti, infatti, appaiono sullo schermo immagini forti, che ritraggono senza censure le vittime dei vari omicidi, condendo il tutto con un clima di tensione, violenza e paura. Inoltre, i protagonisti parlano in maniera sboccata, pescando da un colorito campionario di parolacce e imprecazioni. Insomma, *Still Life* è un po' come un film in seconda serata, e come tale deve essere tenuto a distanza dai più piccoli.



## Come spostarsi

In vari momenti dell'avventura, sarà necessario spostarsi da una zona all'altra, mettendosi alla guida del mezzo di cui si dispone. Dopo averlo attivato, con un clic apparirà una schermata come quella riportata qui a destra: scegliete la destinazione sul navigatore satellitare e il gioco sarà fatto. La schermata in questione cambierà radicalmente nel corso dell'avventura, ma il suo funzionamento rimarrà assolutamente identico. Non vi roviniamo la sorpresa, dunque!

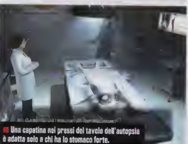




## Agguzzare la vista

Gli oggetti presenti nell'inventario sono interamente in 3D. Di conseguenza, è opportuno guardarli da ogni angolazione, per scoprire se nascondono dettagli importanti alla risoluzione del caso. A tale scopo, è sufficiente trascinare i vari oggetti tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Un consiglio: non fermatevi alle apparenze e, se siete bloccati, osservate con attenzione tutto ciò che avete raccolto.





Una capatina nei pressi del tavolo dell'autopsia è adatta solo a chi ha lo stomaco forte.

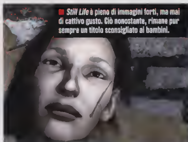
## Enigmisti si nasce...

... e risolutori si diventa. Come ogni avventura che si rispetti, *Still Life* metterà a dura prova la vostra materia grigia con alcuni enigmi, tutti da risolvere a colpi di mouse. Nessuno di essi è banale e, con un po' di ragionamento, non dovreste avere problemi a proseguire. Il consiglio è di esaminare con attenzione gli oggetti presenti nell'inventario. Spesso, da un piccolo dettaglio può scaturire la soluzione di un diabolico rompicapo. Nel caso, poi, foste completamente bloccati, potrete ricorrere alla soluzione completa di GMC, contenuta in formato PDF all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Still Life\Soluzione** del CD 1 o del DVD. Attenti a non esagerare, però!

## Un enigma malefico

Non riuscite a trovare la ricetta per i biscotti? Lo ammettiamo, come enigma è abbastanza difficile. Ne riportiamo la soluzione qui sotto, nel caso steste proprio impazzendo. Girate la pagina e buon appetito:

**Selezionate mezza tazza di burro, una tazza di latte e una tazza di zucchero. Mettetele nel frullatore e azionatelo con il pulsante. Poi è la volta di due tazze di farina, un cucchiaio piccolo di cannella e uno grande di zenzero. Amalgamate di nuovo nel frullatore. Infine, usate un uovo e mezza tazza di melassa. Mescolate nel frullatore e mettete in forno. La mezza tazza è quella da 125 ml, quella "intera" è da 250 ml.**



Still Life è pieno di immagini forti, ma mai di cattivo gusto. Ciò nonostante, rimane pur sempre un titolo sconsigliato ai bambini.

## Come al cinema

Le sequenze d'intermezzo di *Still Life*, oltre a essere molto curate, sono anche di fondamentale importanza per la risoluzione del caso. Se ve ne siete persa una, o se volete vederla per la seconda volta, selezionate **Visualizzatore Cinematico** dal menu principale. Da qui, potrete scegliere ognuna delle sequenze cui avrete già assistito, in modo da essere certi di non aver mancato nemmeno un indizio.





## Come orientarsi tra le opzioni

Il menu Opzioni, accessibile dalla schermata principale di *Still Life*, è molto semplice. Permette di regolare l'AntiAliasing e il livello di dettaglio, consente di disabilitare i sottotitoli e di regolare il volume di ogni aspetto dell'audio (parlato, musica ed effetti sonori). È anche consentito adottare il sistema di controllo basato sulla tastiera, ma considerando che ogni computer ha un mouse, vi suggeriamo di lasciare la configurazione predefinita.



## Per iniziare

*Questo paragrafo è pensato per guidarvi nei primi minuti del gioco, in modo da aiutarvi a prendere confidenza con il comodo sistema di controllo e con lo stile degli enigmi. Naturalmente, ci fermeremo prima di fare qualche rivelazione importante sulla trama, dunque leggete pure e non temete!*

Appena scesi dall'auto, recatevi verso l'ingresso dell'edificio e parlate con il poliziotto. Terminato il dialogo, entrate nell'edificio e cercate Miller, che troverete appoggiato contro il frigorifero. Parlate con lui, ricevete la macchina fotografica ed entrate nella stanza successiva. Cercate Clarice, parlatele e usate la valigetta presente nella stanza, in modo da ottenere gli attrezzi per scovare gli indizi. Cominciate dalla stanza sulla sinistra: esaminate il muro, scattate una foto e prendete i capelli con la pinzetta. Tornate nell'atrio, ed entrate dalla porta a destra. Usate il filtro sulla lampada, spruzzate il luminol sul muro e godetevi lo spettacolo. Fotografate la scritta e il sangue per terra, riprendete il filtro e tornate nuovamente nell'atrio. Montate il filtro sulla lampada, usate il luminol e rivelate l'altra scritta: scattate una bella foto e tornate da Clarice. Come ricompensa per aver setacciato la scena del delitto, vi permetterà di immortalare il cadavere della vittima. Da qui iniziano l'avventura, l'orrore e le emozioni forti. Buon divertimento!





Spesso, negli oggetti più comuni, si nasconde la soluzione per gli enigmi più intricati. Provare per credere.





# SCOOP
## prima occhiata

# SINS OF A SOLAR EMPIRE

Siete pronti a costruire un impero galattico in tempo reale?

**SVILUPPATORE** Ironclad Games **GENERE** Strategia in tempo reale
**CASA** Stardock **INTERNET** www.sinsofasolarempire.com

### L'INVASIONE DEI VASARI

Maledetti Vasari! Ci riferiamo a una malvagia razza aliena di invasori, determinata a mettere in scacco la Trade Emergency Coalition, gruppo di cui farà parte il giocatore in *Sins of o Solor Empire*. Come se una stirpe di alieni bellicosi non fosse abbastanza, però, Ironclad ha pensato bene di far entrare in scena anche gli Advent, degli umani geneticamente modificati appena tomati da un esilio durato mille anni. In buona sostanza, vi aspetta un classico conflitto tra tre fazioni, in perfetto accordo con i canoni dei giochi strategici in tempo reale.

### *SINS OF A SOLAR EMPIRE* SARÀ SPAZIALE PERCHÉ...

- Avrà la complessità di uno strategico a turni, ma sarà in tempo reale.
- Avrà un'interfaccia semplice e innovativa.
- Vanterà un sofisticato sistema di automazione.
- Soddisferà la vostra sete di potere.

**IL** sogno nel cassetto di molti videogiocatori è quello di dominare un'intera galassia. Chi è cresciuto a pane e strategia, tra un *Civilization* e un *Total War*, ha sviluppato delle manie di onnipotenza da fare impallidire Napoleone.

*Sins of a Solar Empire* appagherà questi desideri, proponendo un vasto universo che aspetta solo di essere conquistato. La prima particolarità del gioco a saltare all'occhio è la sua natura in tempo reale. Ci siamo abituati a degli strategici spaziali interamente a turni, come *Galactic Civilizations* (prodotto proprio da Stardock, stessa casa di questo *Sins*), e ci è sempre sembrato naturale, dato che assoggettare lo spazio significava portare avanti la ricerca scientifica, colonizzare nuovi territori, curare l'economia, addestrare eserciti e, durante la pausa pranzo, accertarsi che la diplomazia procedesse per il verso giusto.

A questo punto, vi starete chiedendo come sia possibile far sì che tutto ciò avvenga in tempo reale, senza semplificare eccessivamente lo stile di gioco. È una domanda scottante, cui gli sviluppatori di Ironclad Games hanno risposto con parole convincenti e ricche di ambizione. La soluzione, infatti, è combinare un'interfaccia efficiente a una buona dose di automazione, caratteristica che, se tutto andrà secondo i piani, permetterà di dare un paio di ordini riguardanti

## "IRONCLAD VUOLE COMBINARE UN'INTERFACCIA EFFICIENTE A UNA BUONA DOSE DI AUTOMAZIONE"

le faccende meno importanti, per poi occuparsi direttamente delle zone più calde della galassia.

La mappa su cui si svolgerà ogni partita sarà divisa in sistemi solari, con una stella, dei pianeti e dei satelliti. All'inizio sarà consentito decidere il numero dei sistemi, variando significativamente la natura delle scelte tattiche da compiere. Darsi battaglia intorno a una manciata di corpi celesti sarà completamente diverso dal prendere parte a una guerra che ne coinvolgerà decine. Il bello è che, abusando della funzione zoom, si passerà da una visuale molto lontana, in cui le flotte saranno rappresentate da semplici icone, a una particolarmente ravvicinata, tale da consentire d'impartire ordini ai singoli vascelli.

Da quanto abbiamo potuto constatare, poi, non ci vorrà molto perché la comunità dei modder si applichi e sfrutti *Sins of a Solar Empire* per dar vita a spettacolari scontri tra le flotte di "Star Wars", "Star Trek" o "Battlestar Galactica". A Ironclad ne sono ben coscienti e i programmatori assicurano che faranno il possibile per rendere il loro gioiellino facilmente accessibile agli appassionati.

Staremo a vedere, nel frattempo, scaldate i motori a velocità luce.




Gli attacchi dei pirati saranno comuni nelle zone di spazio poco difese.



L'economia giocherà un ruolo fondamentale in ogni partita.



Gli Advent, umani geneticamente modificati, saranno degli avversari tenaci e assetati di distruzione.



Il design delle astronavi sembra all'altezza della situazione, così come le esplosioni.

**DATA DI USCITA**
**AGOSTO 2007**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Ironclad Games
- **Provenienza:** Canada
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** L'azienda venne fondata nel 2003 da degli ex membri di Rockstar e ha prontamente raccolto persone provenienti da vari rami del settore dei videogiochi: conta svariati programmatori che, in passato, hanno prestato i loro servigi presso Vivendi/Sierra e Take 2.
- **Li conosciamo per:** *Sins of a Solar Empire*

**ATTENDERE PREGO!**

La vostra sete di dominio spaziale non verrà appagata prima di agosto.



Ecco le News di GMC, aggiornate all'ultima ora. Ciò significa che anche quando le pagine sono pronte per la stampa, può chiamare Midway e dire: "Abbiamo della roba forte per voi!". Tutto si blocca, gli alieni bussano alla porta e i redattori battono. I tasti? No, in ritirataa!

# GMC NEWS

*Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi*

FPS

# BLACKSITE: AREA 51

*A caccia di alieni inviperiti nel deserto del Nevada.*

**GALLERY**

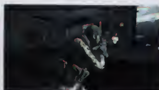


Ogni uomo della squadra speciale dispone di particolari caratteristiche e abilità.



Gli sviluppatori parlano di una I.A. fuori dalla norma, capace di conferire spessore alle gesta degli invasori.

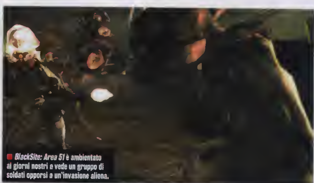




**PRIMA o poi, qualcuno ci dovrà spiegare perché, ogni volta che viene annunciato un nuovo FPS, non riusciamo proprio a restare impassibili. E sì che, sui nostri monitor, ne abbiamo visti di tutti i colori.**

Questo mese, l'onore della prima pagina, figlia legittima della nostra passione per il piombo, spetta a Midway, che con il suo *BlackSite: Area 51* si appresta ad accompagnarci alla scoperta di uno dei più misteriosi luoghi degli Stati Uniti: quell'Area 51, nel deserto del Nevada, che alcuni vogliono essere dimora forzata degli alieni.

Gli sviluppatori parlano di una giocabilità sopra le righe, carica d'azione e realismo come mai nessun altro FPS. Sono parole cui siamo più che abituati, quindi fin qui restiamo impassibili, ma quando il nostro sguardo passa in rassegna le immagini, qualcosa ci colpisce. I riflessi, che la carta tende purtroppo a soffocare, sono impressionanti e capaci di conferire un aspetto organico alle superfici. Poi ci sono le ombre, delineate da contorni morbidi, le cosiddette soft-shadows, che aumentano il livello di realismo e sagomano con precisione i dettagli degli oggetti presenti sullo schermo. Tale scenario, già di per sé ottimo, diventa addirittura esaltante se si considera che le ambientazioni sono altamente distruttibili e i livelli prevedono una struttura non lineare basata su percorsi multipli.



*BlackSite: Area 51* è ambientato ai giorni nostri e vede un gruppo di soldati opporsi a un'invasione aliena.

## "Le reazioni dei soldati dipendono dal morale, che si modifica in base agli eventi"

Protagonista della vicenda è una squadra speciale alle prese con una minaccia extraterrestre. Il team è composto da uomini che il giocatore ha la capacità di comandare mediante un pratico sistema di ordini. Nulla di nuovo, se non fosse che le reazioni dei soldati dipendono dal loro morale, che si alza e si abbassa in base allo sviluppo favorevole o meno degli eventi. Tra le azioni che si possono far compiere al proprio team utilizzando un solo pulsante, segnaliamo il posizionamento di cariche esplosive, l'organizzazione del fuoco di copertura mediante il fucile di precisione e – udite, udite – la conduzione di veicoli.

Una simile struttura di gioco si adatta alla perfezione alle sfide in multiplayer, che non per nulla rappresentano un aspetto fondamentale di *BlackSite: Area 51*. Il titolo di Midway supporta un'ampia selezione di modalità: dai canonici deathmatch, team deathmatch e capture the flag, agli esclusivi Human vs. Rebom e Siege, due opzioni in cui le squadre sono impegnate a catturare gli avversari mentre combattono per il controllo della mappa.

GIOCHI COMPUTER

**Data di uscita:** Estate 2007
**Internet:** www.midway.com

RTS

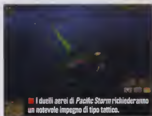
# PACIFIC STORM

## Un nuovo uragano sta per abbattersi sulla Seconda Guerra Mondiale.

**Blue Label Entertainment ha annunciato in via ufficiale un accordo con Buka Entertainment per la distribuzione sul mercato italiano di *Pacific Storm* e di *Pacific Storm: Allies*.**

Si tratta di due giochi di strategia in tempo reale, o meglio di un gioco completo e della sua espansione. Nel primo si potranno rivivere le principali battaglie del Pacifico dopo il 7 dicembre 1941, giorno dell'attacco giapponese a Pearl Harbor, mentre il pacchetto aggiuntivo prenderà in considerazione scenari più particolari, come l'impegno delle truppe del Commonwealth britannico nel conflitto in Estremo Oriente. Dal punto di vista della meccanica di gioco, *Pacific Storm* e *Pacific Storm: Allies* non dovrebbero discostarsi in maniera radicale dai dettami dell'RTS. Ci aspettiamo, quindi, la consueta combinazione di combattimento tattico in tempo reale, gestione delle unità e controllo delle risorse.

**Data di uscita:** 2007
**Internet:** www.pacificstorm.net


I duelli aerei di *Pacific Storm* richiederanno un notevole impegno di tipo tattico.



AZIONE/GDR

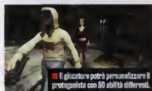
# PARADISE CITY

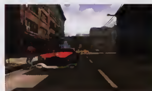
## Questa città digitale è un vero inferno!

**In fase di sviluppo presso gli studi danesi di Sirius Games, *Paradise City* sta gradualmente assumendo le sembianze di un GdR dall'ambientazione alquanto inusuale.**

L'azione di gioco è localizzata nell'omonima città, alquanto estesa e pulsante di vita. Soprattutto di vita criminale. I giocatori, nei panni di agenti segreti della National Security Agency, avranno il compito di infiltrarsi nelle bande criminali che controllano la metropoli per distruggerle dall'interno. Come in ogni GdR che si rispetti, il protagonista acquisirà esperienza nel corso della vicenda e avrà modo di controllare un'ampia gamma di affari illeciti con cui guadagnarsi il rispetto dei suoi datori di lavoro. Dopo essersi assicurati il controllo di un quartiere, bisognerà poi ingaggiare cruenti scontri con le gang confinanti, con il preciso obiettivo di mettere le mani su tutta la città.

**Data di uscita:** Primavera 2007
**Internet:** www.paradisecity-thegame


Il giocatore potrà personalizzare il protagonista con 60 abilità differenti.



# USCIRÀ

## QUANDO SARÀ PRONTO

**Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?**

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

| TITOLO | CASA | DATA DI USCITA | |
|---|---|---|---|
| Age of Conan – Hyborian Adventures | Funcom | Inizio 2007 | ● |
| Alan Wake | Microsoft | Metà 2007 | ● |
| Alien | Sega | 2008 | ● |
| Bioshock | 2K Games | Metà 2007 | ● |
| Brothers in Arms 3 | Ubisoft | Metà 2007 | ● |
| Command & Conquer 3 | EA | Fine Marzo | ● |
| Crysis | EA | Fine 2007 | ● |
| Dragon Age | BioWare | Primavera 2007 | ● |
| Duke Nukem Forever | 2K Games | 2007 | ● |
| Elveon | 10Tacle | Primavera 2007 | ● |
| Enemy Territory: Quake Wars | Activision | 2007 | ● |
| Frontline: Fields of Thunder | Paradox | Marzo | ● |
| Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Ubisoft | Marzo | ● |
| Gray Matter | Anaconda | Fine 2007 | ● |
| Half-Life 2: Episode 2 | Valve | Estate 2007 | ● |
| Halo 2 | Microsoft | 2007 | ● |
| Helldorado Conspiracy | Atari | 2007 | ● |
| Hellgate London | Namco | 2007 | ● |
| Kane & Lynch: Dead Men | Eidos | 2007 | ● |
| Left 4 Dead | Valve | 2007 | ● |
| Loki | Take Two | 2007 | ● |
| Lost | Ubisoft | 2007 | ● |
| LOTR Online: Shadows of Angmar | Codemasters | Aprile | ● |
| Mass Effect | BioWare | 2007 | ● |
| Medal of Honor: Airborne | EA | 2007 | ● |
| Night Watch | Nival | Inverno | ● |
| Overlord | Codemasters | Estate | ● |
| Portal | Valve | Estate | ● |
| Project Gray Company | EA | 2007 | ● |
| Resident Evil 4 | Ubisoft | 2007 | ● |
| Rogue Warrior | Bethesda | Fine 2007 | ● |
| Sacred 2: Fallen Angel | Ascaron | 2008 | ● |
| Sega Rally | Sega | 2007 | ● |
| Silent Heroes | Paradox | Inverno | ● |
| Silent Hunter 4 | Ubisoft | Primavera | ● |
| Sins of a Solar Empire | Stardock | Agosto | ● |
| Spore | EA | 2007 | ● |
| S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl | THQ | Marzo | ● |
| Storm of War: Battle of Britain | Ubisoft | 2007 | ● |
| Stranglehold | Midway | 2007 | ● |
| Tabula Rasa | NCsoft | 2006 | ● |
| Team Fortress II | Valve | Estate | ● |
| The Shivering Isles (Oblivion) | Bethesda | Primavera | ● |
| The Wheelman | Midway | Fine 2007 | ● |
| The Witcher | Atari | Maggio 2007 | ● |
| TimeShift | Vivendi | 2007 | ● |
| Tomb Raider Anniversary | Eidos | Estate | ● |
| Two Worlds | TopWare | Primavera | ● |
| UEFA Champions League 2006-2007 | EA | Marzo | ● |
| Unreal Tournament 3 | Midway | 2007 | ● |
| World In Conflict | Vivendi | Primavera | ● |

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
# I PIÙ ATTESI dai videogiocatori





Massimiliano Rovati

### STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN
Simulatore di volo

Una delle più famose battaglie aeree, riprodotta dai geniali sviluppatori della serie *IL-2*, con tanto di campagna dinamica. Cosa chiedere di più?

www.ubi.com/IT



Andrew '74

### ALONE IN THE DARK
Survival Horror

Mi solletica l'idea di addentrarmi nel cuore nero di New York, riprodotto sfruttando le potenzialità del motore fisico Havok 4.0, episodio dopo episodio...

www.eden-games.com



Andrew '74

### HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
FPS

Non vedo l'ora di tornare a combattere tra gli scenari della serie a episodi di Valve: è il futuro dei videogiochi, in tutti i sensi!

http://ep2.half-life2.com/



federico_morelli_92

### IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE
MMORPG

Dopo aver visto tutti i film e le versioni estese in DVD del "Signore degli Anelli", non vedo l'ora di pwnare qualche Balrog.

http://lotro.turbine.com/

???

### I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@sprea.it

RTS

# FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

*Un bestiale rumore di cingoli si leva dal fronte orientale.*

**La battaglia di Kursk è stato il più grande scontro tra carri armati che si sia mai verificato in un conflitto.**

In *Frontline: Fields of Thunder* avremo la possibilità di riviverla, insieme ad altri drammatici eventi, sia dal punto di vista dell'Esercito Tedesco, sia dalla parte dell'Armata Rossa.
Il primo sarà impegnato a conquistare la linea del fronte, mentre la seconda dovrà resistere agli assalti dei tank tedeschi, contrattaccare e lanciarsi infine all'inseguimento delle armate in ritirata fino a Belgorod. Gli sviluppatori hanno svolto un egregio lavoro di ricerca storica, per fare in modo di riprodurre l'immensa battaglia in tutte le sue sfumature e, come risultato, hanno prodotto una serie di mappe sensibilmente più estese di quelle presenti negli RTS della concorrenza.

Un'ulteriore conseguenza della fedeltà storica è la struttura lineare di *Frontline*. I giocatori, diversamente da quanto accade nella serie *Blitzkrieg*, non potranno selezionare liberamente l'ordine delle missioni, ma saranno instradati a superarle secondo il corretto ordine cronologico.



Le due campagne di *Frontline* saranno composte da 10 missioni ciascuna.

Data di uscita: Marzo
Internet: www.paradoxplaza.com

GDR ONLINE

# IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE LE OMBRE DI ANGMAR

*Anche nella Terra di Mezzo è tempo di offerte speciali.*

**Codemasters Online Gaming e Turbine hanno finalmente diramato l'annuncio ufficiale relativo alla data di pubblicazione de *Il Signore degli Anelli Online: Le Ombre di Angmar*, l'atteso MMORPG ambientato nel mondo creato da J.R.R. Tolkien.**

Il grande salto nella Rete è previsto per il 24 aprile, giorno in cui i giocatori inizieranno a vivere la più grande avventura fantasy mai ambientata nella Terra di Mezzo. Tomeremo presto a parlare del prodotto in termini di giocabilità. Per adesso, ci limitiamo a segnalare ai lettori l'interessante offerta di Codemasters: I giocatori che decideranno di preordinare il titolo verranno premiati con l'offerta Socio a Vita, che garantirà loro l'accesso anticipato e illimitato nel tempo al gioco, nonché una serie di personaggi preconfezionati. Il tutto a 149,99 euro. L'abbonamento normale prevede, invece, un esborso mensile di 8,99 euro per sei mesi. Tutte le informazioni sulla mossa commerciale di Codemasters sono disponibili sul sito **www.lotro-europe.com/preorder**.

Data di uscita: 24 aprile
Internet: www.lotro-europe.com



Non lasciatevi ingannare dall'immagine, in *Le Ombre di Angmar* non sarete mai soli!

## PILLOLE

**JULIA**
**Dopo aver dato i natali virtuali alla conturbante Druuna, aver svelato i misteri della vita eterna con il detective dell'impossibile Martin Mystère a aver svelato insieme a Jonathan Danter la cospirazione che si celava dietro le trenta monete di Giuda... Dopo tutte queste mirabolanti avventure, Artematica si appresta a farci cliccare di nuovo con il gioco di Julia, l'affascinante psicologa dei fumetti di Bonelli Editore. Prima di lei, però, arriverà sui nostri monitor un altro eroe dei fumetti, il micidiale Diabolik.**

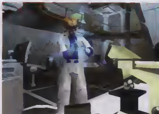
**UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007**
**Sarà il 23 marzo la data in cui gli appassionati di calcio europeo potranno finalmente mettere le mani su *UEFA Champions League 2006-2007*, il gioco ufficiale della Champions League. EA Sports vi darà l'occasione di scegliere la vostra squadra di club e guidarla dalle fasi di qualificazione alla finale. Grazie alla nuova modalità UEFA Champions League Challenge, inoltre, potrete rivivere i momenti più importanti della Champions con le squadre di oggi. Per quanto concerne il piano prettamente tecnico, EA parla di un nuovo motore di gioco in grado di garantire un movimento più fluido dei giocatori.**

**OVERCLOCKED**
**Blue Label Entertainment a DTP Entertainment AG hanno siglato un accordo volto alla pubblicazione sul mercato italiano di *Overclocked*, atteso sul PC per il terzo quadrimestre di quest'anno. Il protagonista della vicenda, sviluppata dagli stessi House of Tales di *The Moment of Silence*, sarà uno psichiatra dell'esercito americano, il quale dovrà indagare su una vicenda carica di mistero e violenza.**

**NIENTE MULTIPLAYER PER BIOSHOCK**
**Non è che la notizia ci stravolga la vita, perché restiamo comunque in trepidante attesa del gioco di Irrational, ma il fatto che *BioShock* si affronterà solo in single player un po' ci displace. Allora, siccome mai comuna è mezzo gaudio,**

GDR ONLINE
# CITY OF HEROES: BREAKTHROUGH

*Eroi e criminali che non finiscono mai di rinnovarsi.*







Un robusto paio d'ali è quello che ci vuole per guardare dall'alto i nemici di Paragon City.

**Se non è il gioco con il maggiore numero di pacchetti aggiuntivi che si sia mai visto sul mercato, poco ci manca.**

*City of Heroes*, il GdR online di NCsoft, sta per arricchirsi dell'ennesimo aggiornamento gratuito, intitolato *Breakthrough* e atteso per la primavera. L'espansione pare destinata a introdurre una serie di novità di un certo rilievo, vediamo quindi nel dettaglio di cosa si tratta. Innanzitutto, ci saranno le invenzioni per gli eroi e per i criminali, che potranno così entrare in possesso di formule con cui creare nuovi potenziamenti, uniformi, poteri e congegni di vario tipo.

La diretta conseguenza delle nuove invenzioni saranno le case d'asta della Wentworth's Fine Consignments, dove i personaggi buoni avranno modo di acquistare e vendere i loro nuovi ritrovati. I criminali, invece, potranno fare affari sulle bancarelle del mercato nero sparse per le Rogue Isles.

Interessante risulta, infine, l'inclusione di Hamidon nelle avventure degli eroi. In *Breakthrough* non saranno quindi solo i cattivi a dover incontrare la spaventosa minaccia urbana al termine delle loro scorrerie.

Data di uscita: Primavera 2007
Internet: http://eu.cityofheroes.com

IN RITARDO



RTS
## SUNAGE

Casa: Lighthouse Interactive
Sviluppatore: Ritual

*SunAge* è stato annunciato una prima volta ad agosto di due anni fa, poi, lo scorso luglio, è stato rinviato ai primi mesi del 2007 e infine, oggi, lo ritroviamo sospinto verso il mese di aprile. Non essendoci spiegazioni ufficiali da parte degli sviluppatori, siamo propensi a credere che si tratti del classico fenomeno del "un po' di tempo in più per farlo meglio".

[illegible] Inizio 2007
Data di uscita aggiornata: Aprile 2007

SIMULAZIONE SPORTIVA
# BASE JUMPING

*Il minimo errore può costarvi la vita! Ma tanto è solo un gioco.*

**Diciamo bravi ai ragazzi di Digital Dimension Development. E lo facciamo a prescindere dalla qualità finale del loro nuovo progetto.**

Bravi, perché hanno creato qualcosa di nuovo: una simulazione di base jumping, ovvero di quella folle disciplina che prevede il lancio con il paracadute da postazioni fisse tipo torri, grattacieli e ponti. Il gioco è stato sviluppato in collaborazione con Valery Rozov, spericolato base jumper russo, e si propone come una digitalizzazione estremamente realistica della disciplina.

L'azione è suddivisa in quattro momenti principali (caduta libera, acrobazie, discesa con il paracadute, atterraggio), momenti in cui bisogna tenere in considerazione le turbolenze e gli scherzetti del vento.



I livelli di *BASE Jumping* sono ambientati in luoghi reali e ad alto tasso di vertigini.

È interessante notare che la fase di caduta libera dura normalmente una dozzina di secondi, durante i quali, oltre a ricordarsi di aprire il paracadute, bisogna anche eseguire una serie di numeri da circo, la cui spettacolarità viene esaltata da inquadrature cariche di effetti speciali, quali la moviola e il motion blur (sfocatura dovuta alla velocità).

Data di uscita: Primavera 2007
Internet: www.d3company.com

# Al cospetto dell'Imperatore

# Alessio Cavatore



**SIAMO convinti che molti dei nostri lettori conoscano "Warhammer", lo splendido wargame tridimensionale creato più di vent'anni fa da Games Workshop. Quello che forse non tutti sanno, è che uno dei più importanti Game Designer di Games Workshop è l'italianissimo Alessio Cavatore, che ha risposto all'inviato di GMC sul rapporto tra il gioco da tavolo e la versione per PC, *Mark of Chaos*, uscita di recente.**

**Qual è la difficoltà di rendere un gioco da tavolo come "Warhammer" su PC? Il passaggio dalla struttura a turni a quella in tempo reale, secondo te, lo snatura?**
**Alessio Cavatore:** Prima di tutto, farei una premessa: non ho avuto a che fare direttamente con il design di *Mark of Chaos* (*MoC*), quindi le mie risposte sono da designer del gioco da tavolo e da giocatore del gioco da PC. Detto questo, passo a rispondere alla prima domanda. La mia opinione è che giocare a *MoC* dia l'impressione, a un veterano del boardgame, di avere a che fare con una versione semplificata di "Warhammer." Credo che, se si cercasse di includere letteralmente tutte le regole di "Warhammer" in un titolo per PC, la complessita' della programmazione sarebbe eccessiva. "Warhammer" e i giochi a turni in generale tendono ad avere un maggiore spessore tattico. Bisogna pensare a mosse e contromosse per un certo numero di turni, mentre in un RTS, spesso, l'abilità del giocatore si riflette soprattutto nell'essere in grado di dare ordini velocemente! Il grande pregio di *MoC* è che si concentra sulla battaglia, invece che sulla costruzione delle strutture della base (come tanti famosi RTS)! E la grafica è stupenda!

**Credi che i fan del gioco da tavolo saranno soddisfatti del gioco per PC?**
**AC:** Senza dubbio! A me è piaciuto molto, soprattutto per la grafica e il sonoro, che aggiungono una nota di realismo che manca al gioco da tavolo (a parte i rumori fatti a voce dai giocatori quando muovono i pezzi o aprono il fuoco...). Rimango, tuttavia, dell'opinione che il boardgame abbia un maggior spessore, e un livello d'interazione umana che manca a quello per PC.

**Quale razza ti piacerebbe inserire in una eventuale espansione di *Mark of Chaos?***
**AC:** Da un punto di vista professionale, aggiungerei i Nani ai buoni, completando così la lista degli eserciti "centrali" al mondo di "Warhammer" (nel gioco sono presenti come "comparse"). Tuttavia, mi piacerebbe molto vedere i Conti Vampiro in azione (e non sarebbe male avere anche Bretonnia, Elfi Scuri e Silvani...).

**Quale altro gioco di Games Workshop vedresti bene "convertito" su PC?**
**AC:** Senza contare "Warhammer 40.000" e "Il Signore degli Anelli", che già hanno incarnazioni computeristiche, i due che vorrei vedere sono "Bloodbowl" (fatto bene, però!) e soprattutto "Battlefleet Gothic". Cosa c'è di meglio di enormi corazzate spaziali che si scambiano bordate con armi titaniche!

**C'è qualcosa che avresti voluto inserire nel gioco per PC e non vi è stato proprio possibile?**
**AC:** Per una corretta simulazione del gioco da tavolo, si sarebbe dovuto inserire un sistema che permettesse ai giocatori (specialmente in multiplayer) di discutere riguardo le regole e cercare di reinterpretarle in modo tendenzioso per guadagnare un vantaggio immeritato – in altre parole, un "motore di banfata"!

**Puoi svelare qualche anteprima sui prossimi libri degli eserciti di "Warhammer" (siamo sicuri che molti nostri lettori amano il gioco da tavolo)?**
**AC:** Posso dirvi che in estate uscirà una nuova Campagna, che avrà come "oggetto della Campagna" la Nemesis Crown, l'artefatto magico più potente nella storia di "Warhammer"!

## GIOCHI per il mio COMPUTER CONTEST!

**Troverete tutte le informazioni sul sito http://gamesradar.futuregamer.it/**
**Le immagini degli standardi devono essere originali (non copiate dall'universo di "Warhammer"!) e inviate solo via email all'indirizzo contestwarhammer@sprea.it entro il 30 marzo 2007.**

**GMC, Games Workshop e Koch Media si sono alleate contro le forze del Male, in un contest da favola! Come sanno tutti i giocatori di *Mark of Chaos* e di "Warhammer", non c'è niente di meglio di uno standardo che garrisce al vento per aumentare il morale e la potenza di combattimento delle proprie truppe. Quindi, non vi resta che disegnare lo standardo dei vostri sogni, per una delle armate incluse in *Mark of Chaos* (Impero, Caos, Alti Elfi e Skaven), inviarlo in formato elettronico al sito di riferimento di Giochi per il Mio Computer (ovvero, GamesRadar) e sperare di essere selezionati dagli ingegneri Imperiali della vostra rivista preferita. I cinque migliori standardi, scelti a insindacabile giudizio della redazione di GMC (e di qualche schermagliatore o famiglio di GamesRadar) verranno premiati come segue:**

**PRIMO PREMIO:** Scatola base di "Warhammer" "Battaglia di Passo Teschio" (con il regolamento completo, dadi, segnali e – soprattutto, decine di miniature per iniziare subito a giocare!), una copia di *Mark of Chaos* per PC, un set pittura con una squadra aggiuntiva.

**DAL SECONDO AL QUINTO PREMIO:** Scatola base di "Warhammer" "Battaglia di Passo Teschio", un set pittura con una squadra aggiuntiva.

Esempio di standardo









**http://gamesradar.futuregamer.it/**

## PILLOLE

aoa vedevamo l'ora di coadividere la aotizia coa voi lettori. E visto che la brutta aotizia non vengono mai sole, sappiata aacha che gli sviluppatori si staaao coacaatrando sulla versioaa Xbox 360 a haano intenzione di adattara quest'ultima al PC. Non il contrario.

**ENEMY ENGAGED 2**
Ua auovo simulatore di combattimento aereo, intitolato *Enemy Engaged 2*, è stato di recente aaaunciato dall'aditore iaglesa G2 Games.
Si tratta del seguito di *Enamy Engaged: RAH-66 Comancha Versus Ka-52 Hokum*, prodotto dal 2000 caratterizzato da un meticolosa cura per i dettagli a dalla varietà dalla ambientazioni.
Il auovo capitolo preveda missioai coa decorso dinamico e una revisiona completa del comparto audio/video.

**WARMONGER, OPERATION: DOWNTOWN DESTRUCTION**
NetDevil è all'opera su uno sparatutto in soggettiva suddiviso la apisodi. *Wormonger*, che sarà mosso dall'Uareal Engine 3 a supportarà il processore fisico AGEIA PhysX, raccontarà la guarra tra le corporazioni mondiali PolyChem Oil a Ganeral Eaargy. Guarra cha scoppierà aal 2029 a causa di ua contenzioso relativo all'astrazioaa del petrolio la Iran.

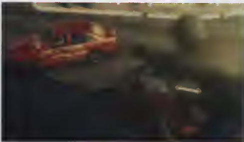
**FIFA MANAGER 07 - EXTRA TIME**
Dopo il calcio giocato, ecco quello gestito.
Con l'aspansiona *Extra Time*, attasa aai aegozi a febbraio, Electronic Arts arricchisce *FIFA Monagar 07* di alcune opzioai alquaato intaressaati, prima tra tutta quella ralativa al Player Maaagar, cha parmattarà di iniziare la partita aal ruolo di maaagar di se stassi, costruaadosi gradualmaata uaa carriera aal moado dal calcio.
Il pacchetto introdurrà aacha uaa auova scharmata per l'iatarvallo, carattarizzata da dialoghi tra giocatori a nuove taballa dedicata all'analisi dalla partita. Sagaaliamo iafiaa alcuai stadi inediti, tra cui quelli di Arseaal, Bayarn Monaco a Roma.

AZIONE

# THE WHEELMAN

*È proprio vero che i diesel vanno sempre più veloci.*


Il bello di Vin è che mantiene la stessa espressione anche quando sta per lasciarci le penne.



**Dopo l'esperienza videoludica rappresentata da *The Chronicles of Riddick: Escope from Butcher Boy*, Vin Diesel ricompare sui nostri monitor nel panni di protagonista del primo trailer ufficiale di *The Wheelmon*, nuovo gioco di Midway tratto dall'omonima pellicola in fase di lavorazione.**

Non avendo ancora scovato un modo per farvi vedere i filmati sulla carta – ma ci stiamo lavorando – non possiamo che descrivervi a parole lo spettacolo. Il trailer inizia con l'inquadratura ravvicinata di una bella fanciulla, poi l'immagine si apre su un tizio in fuga, che salta a bordo della vettura guidata da Vin.
Da qui in poi, è tutta una furibonda corsa in mezzo al traffico con moto di balordi al seguito. Si spara, di derapa e per il gran finale ci si infila sotto un'autocisterna piena di benzina! Il botto è garantito e con lui anche una gran voglia di mettere attivamente le mani sul gioco.

**Data di uscita:** Fine 2007
**Internet:** www.midway.com

AVVENTURA

## PIECES OF EIGHT

*Non esiste pirata che non abbia sepolto un tesoro.*

Le News di Giochi per il Mio Computer non si potrebbero definire complete, se ogni mese non orientassimo i riflettori su una nuova avventura punta e clicca.
In questo numero, siamo lieti di presentarvi *Pieces of Eight*, opera con visuale in soggettiva sviluppata da Hidden Sanctum e ambientata nel mondo dei pirati. La vicenda ha un prologo alquanto crudo e violento, che prende in considerazione le gesta efferate di ua gruppo composto da otto filibustieri intenti per anni a depredare le coste del New England. Poi, un lontaao quanto misterioso giorno del 1722, della micidiale combriccola si perdono le tracce e il sipario si rialza solo tre secoli dopo, quando il protagonista di *Pieces of Eight* entra in possesso di una serie di misteriosi indizi.
Iniziano, così, la più classica caccia al tesoro e il più classico dei punta e clicca.

**Data di uscita:** Primavera 2007
**Internet:** www.hiddensanctum.com



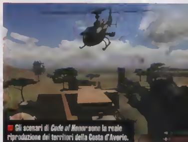
FPS

# CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION

*Un safari pieno di realismo, in cui le prede sono uomini!*

**Reduce dalla serie *Terrorist Tokedown*, City Interactive ha deciso di cimentarsi nuovamente con gli sparatutto in soggettiva in un nuovo gioco che ha per protagoaista la Legione Straniera.**

In *Code of Honor* avremo l'occasione di vestire la divisa di un soldato impegnato nella guerra civile in Costa d'Avorio (2004) e di superare una campagna single player ambientata in territori reali, ricostruiti sulla base di fotografie satellitari. A sottolineare la fedeltà storica del gioco, interverranno i personaggi non giocanti, che parleranno nei loro dialetti originali, e un arsenale composto da veri ferri del mestiere, tra cui il fucile di precisione calibro 7.62 FRF2, il fucile d'assalto FAMAS (Fusil d'Assaut de la Manufacture d'Armes de St-Étienne) e il lanciarazzi LRAC 89. Il medesimo realismo caratterizzerà anche i mezzi da combattimento AMX-10RC e per il trasporto di truppe VAB, nonché gli elicotteri Aerospatiale Gazelle e Puma.


Gli scenari di *Code of Honor* sono la reale riproduzione dei territori della Costa d'Avorio.

**Data di uscita:** Primavera 2007
**Internet:** www.city-interactive.com

■ Non penserete di cavarvela senza ricorrere ampiamente alla magia?

■ La catapulta potrebbe convincere il Behemout ad andare a caccia.

*AZIONE/RTS ONLINE*

# SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

*Tutti vorrebbero essere WoW, ma quanti ci riusciranno?*

**Savage 2: A Tortured Soul, seguito dell'originale *The Battle for Newerth*, è un gioco d'azione mista a strategia ambientato in un mondo fantasy online.**

Come tutti i prodotti della medesima categoria, anche il qui presente titolo di S2 Games prevede una serie estenuante di combattimenti da dominare con ampio ricorso a diversi tipi di unità, di armi e di magie. [illegible] L'ambientazione fantasy ha inoltre permesso di creare personaggi fuori dal comune, non ultimo il Behemout, un mastodontico bipede in grado di calpestare edifici e di ridurre in rovina intere città utilizzando un altrettanto mastodontico randello.

**Data di uscita:** 2007
**Internet:** http://savage2.s2games.com

*SPARATUTTO*

## GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

*Aprite il quadernone di geometria e prendete appunti.*

Ma che rètro e rètro, questo è il gioco più innovativo degli ultimi anni. Lo sanno bene i lettori che si avventurano nel mondo di Xbox 360.

Il funzionamento di *Geometry Wars* si spiega in poche parole: bisogna sparare a tutto. Molto più difficile, però, è rendere lo spasso supremo di luci ed effetti speciali che scaturiscono dallo schermo. In pratica, è come il vecchio *Asteroids* con tanti colori intorno e con una serie di moltiplicatori di punteggio che fanno schizzare i record a livelli stratosferici. Insomma, è magico. Ne parliamo perché Microsoft ha recentemente annunciato in via ufficiale che lo pubblicherà anche in versione PC. Quando di preciso, ancora non si sa.

**Data di uscita:** 2007
**Internet:** www.bizarrecreations.com


La vastità del Labirinto del Minotauro garantirà tantissime ore di gioco e scenari mozzafiato.




Maghras è uno dei boss che rivela l'aspetto industriale della civiltà dei Minotauri.

## EROI CON LE CORNA



I Minotauri hanno caratteristiche differenti (classe e aspetto), secondo il reame di appartenenza:
**ALBION:** Le classi disponibili per i Minotauri sono Mercenario, Maestro d'armi, Eretico e il nuovo Kan-Laresh. Si riconoscono dalle lunghe corna impreziosite con anelli e altre decorazioni tribali.
**MIDGARD:** Le classi disponibili sono Guerriero, Berserker, Thane e Kan-Laresh. Hanno parecchie ferite di guerra e bende agli occhi. Le corna sono spesso placcate in metallo.
**HIBERNIA:** La classi disponibili sono Eroe, Blademaster, Custode e, ancora, Kan-Laresh. Le loro corna sono curve e in classico stile greco.


Nonostante la presenza di altre razze, i Minotauri sono i protagonisti assoluti del gioco.

## ISTANTANEA SU: *DARK AGE OF CAMELOT: LABYRINTH OF THE MINOTAUR*

**Casa:**
GOA
**Sviluppatore:**
EA Mythic
**Genere:**
MMORPG
**Requisiti di sistema:**
CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet
**Internet:**
http://darkageofcamelot.com/lotm
**Nei Negozi:**
Febbraio 2007
**Perché aspettarlo:**
Perché la serie di *Dark Age of Camelot* rappresenta una pietra miliare del genere MMORPG e questa espansione promette di essere all'altezza delle precedenti, grazie all'introduzione di nuove classi e razze.

# DARK AGE OF CAMELOT LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Il mito del labirinto del Minotauro rivive nell'oscura era di Camelot.

**È in dirittura d'arrivo, sugli scaffali dei negozi europei, la nuova espansione dell'apprezzato MMORPG *Dark Age of Camelot*, sviluppata da EA Mythic in occasione dei festeggiamenti per il quinto anniversario della nascita del gioco.**

*Lobyrinth of the Minotour* è dedicato a chi possiede anche la precedente espansione *Dorkness Rising* e ha raggiunto almeno il livello 45.
La trama è semplice, ma allo stesso appassionante: i Minotauri, creature mitiche metà uomo e metà toro, si sono rivolti ai tre reami rivali di Albion, Midgard e Hibernia per recuperare le reliquie Uruz, celate nella capitale del loro antico reame, ovvero il pericoloso Labirinto.

Questa vicenda è il pretesto per permettere a Mythic di approfondire in particolar modo le dinamiche di gioco Reame contro Reame (RvR) e di introdurre una serie di novità. Innanzitutto, una razza – quella appunto dei Minotauri – particolarmente forte e resistente sia al caldo sia al freddo, ma poco agile, disponibile per tutti i tre reami rivali (e con aspetto differente per ciascuno di essi). Oltre a questo, ci sarà una nuova classe, quella del Kan-Laresh. Quest'ultima non sarà disponibile solo per la razza dei Minotauri, ma anche per gli abitanti di Albion, Midgard e Hibernia. Fra le sue caratteristiche, annoveriamo l'abilità nel combattimento corpo a corpo, ma soprattutto la capacità di utilizzare vari tipi di magie elementali della terra, come quelle relative al magnetismo e alla gravità.

## "LO SCOPO DELL'AVVENTURA È IL RITROVAMENTO DELLE 23 RELIQUIE URUZ"

L'imponente Labirinto, luogo dello scontro dei tre reami avversari situato sull'isola di Agramon, offrirà differenti tipi di scenario, che vanno da zone dall'aspetto industriale ad altre che testimoniano la presenza di un'antica città, parzialmente sotterranea. Lo scopo dell'avventura è il ritrovamento delle 23 reliquie Uruz, oggetti magici dotati di magnifici ma terribili poteri: esse sono suddivise in tre tipologie diverse, secondo la loro abilità di avvantaggiare il singolo giocatore, il suo gruppo o gli alleati. Come tutti i manufatti magici, però, le reliquie causeranno anche alcuni effetti negativi e renderanno i possessori ben visibili sulla mappa di gioco, trasformandoli nella preda prediletta di tutti gli altri avversari.

*Lobyrinth of the Minotour* pullula di molti nuovi mostri e boss, alcuni dei quali particolarmente affascinanti, e metterà a dura prova tutti i fedelissimi di *Dark Age of Camelot*, i quali, grazie a questa espansione, avranno accesso a cinque livelli Campione supplementari tramite PvE (giocatori contro Intelligenza Artificiale) o RvR e, di conseguenza, a bonus, oggetti e nuove abilità per le altre classi.




## UN REGALO AI FAN

Chi prenoterà il gioco prima della sua uscita nei negozi verrà omaggiato con un "gadget" molto particolare: un Gatto Meccanico che lo accompagnerà nell'avventura nelle profondità dell'isola di Agramon.

**ISTANTANEA SU: *UNREAL TOURNAMENT 3***

- **Casa:** Midway
- **Sviluppatore:** Epic
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB SM3, DVD-ROM
- **Internet:** www.epicgames.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** È il nuovo *Unreal Tournament* e ci lavora lo stesso team dei precedenti episodi... bisogna aggiungere altro?

I nuovi veicoli si rivelano una parte fondamentale del nuovo *Unreal Tournament 3.*

# UNREAL TOURNAMENT 3

*Unreal Tournament 2007* cambia nome, forse anche perché la data di lancio è più vicina al 2008.

**CHE FISICA!**
La scheda per l'accelerazione fisica di AGEIA, PhysX, non è stata accolta calorosamente dai giocatori: i titoli che la supportano, finora, non sembrano trarre benefici dall'accelerazione delle leggi di Newton, per lo meno non abbastanza da giustificare l'ingente spesa. L'Unreal Engine 3, però, nasce con il supporto per AGEIA e non è escluso che potrebbe finalmente sfruttarla come si deve: nel caso, le segnaleremo.

**LE potenzialità dell'Unreal Engine 3 si sono intraviste, principalmente grazie allo spettacolare *Gears of Wars* per Xbox 360, ma ancora si attende il gioco principe che spingerà al massimo tale tecnologia.**

L'onore/onere spetta al prossimo *Unreal Tournoment 3* (non più *UT 2007*, come si scriveva fino a poco tempo fa), di cui si parla da anni, ma che finora era solamente un demo tecnologico. Spettacolare, certo, ma incapace di dare informazioni più specifiche sulla struttura del gioco.

Un recente giretto negli uffici di Epic ci ha permesso di dare una sbirciata allo stato dei lavori, e non sotto forma di nuovi filmati o di chiacchiere da parte degli sviluppatori: una breve quanto intensa sessione di gioco ci ha svelato alcune delle idee che verranno inserite nell'incarnazione definitiva di *UT 3*. In particolare, sembra che Epic si stia concentrando soprattutto sui combattimenti a bordo di veicoli, senza trascurare le sparatorie "a piedi", ma rendendole principalmente degli interludi fra l'utilizzo di un mezzo e l'altro.

Quando scriviamo "veicoli" non intendiamo banali astronavi o i soliti carri armati, bensì dei piccoli capolavori d'inventiva, surreali ma incredibilmente facili e divertenti da controllare.

Il Dark Matter Walker, per esempio, è lento, ciononostante non smette di galvanizzare per un solo istante. È simile agli Strider di *Holf-Life 2,* ma molto più agile. Con la pressione del tasto destro del mouse scaglia una potentissima onda di energia che farà cadere a terra tutti i giocatori appiedati presenti davanti a voi, lasciandoli storditi quanto basterà per fraggarli a più non posso con l'arma standard.

Nel corso della nostra incursione, abbiamo deciso di uscire dal Walker e, con uno speciale cavo, di agganciarci







### XP O VISTA?

Pur uscendo il prossimo autunno, *Unreal Tournament 3* non richiederà né DirectX 10, né tantomeno Windows Vista. Una veloce CPU e un'ottima scheda 3D DirectX 9 basteranno per animare al massimo del dettaglio il motore programmato da Tim Sweeney. La versione mostrataci da Epic, in ogni caso, non girava su un PC di fascia media: un Quad Core Intel coadiuvato da due GeForce 8800 in SLI non è quella che si può definire una macchina economica, ma per alcuni sarà piacevole sapere che le DirectX 10 non saranno né richieste, né supportate. Il prossimo autunno, non sarà difficile procurarsi una (attualmente) velocissima GPU DX9 per qualche spicciolo.







Non mancheranno nuovi strumenti d'offesa, ma Epic non ha buttato via le precedenti, amatissime, armi.



I Dark Matter Walker sono tra i mezzi più spettacolari che abbiamo mai controllato in un videogioco.

### ANCHE SU CONSOLE

Considerata l'importanza che stanno assumendo le nuove console di Microsoft e Sony, nonché il fatto che il primo gioco basato sull'Unreal Engine 3 è stato *Gears of War*, non stupisce sapere che *Unreal Tournament 3* verrà realizzato anche per Xbox 360 e PlayStation 3. Chi teme una giocabilità semplificata, per strizzare l'occhio al pubblico dei giocatori su console, può dormire sonni tranquilli: quanto abbiamo visto sembrava cucito attorno alla tipica struttura degli sparatutto per PC!

## "*UNREAL TOURNAMENT 3* NON CONSISTERÀ SOLO NEL GIOCO ONLINE"

a una Speeder Bike per farci trascinare quasi come fossimo degli skater attaccati a un'automobile. Abbiamo preso il controllo del mezzo che, al contrario del precedente, era maledettamente veloce, nonché capace di elevarsi con un balzo a un centinaio di metri dal terreno. Abbiamo scoperto che, con la Speeder Bike, il massimo dello spasso si ottiene – una volta in aria – premendo il tasto del fuoco alternativo, che la trasforma in un missile da pilotare sino al bersaglio.

*Unreal Tournament 3* sarà diverso sia dai suoi predecessori, sia dai tanti sparatutto online che, pur eccellenti, da troppi anni si affidano a formule "solite", senza innovazioni degne di nota. Contrariamente a quanto possono pensare i nostri lettori più smaliziati, *UT 3* non consisterà solo nel gioco online. Secondo il produttore Jeff Morris, più della metà degli acquirenti dei precedenti episodi non si sono mai avventurati in alcuna arena su Internet, prediligendo le sfide solitarie contro i bot gestiti dal computer.

Da parte di Epic, sarebbe stato insensato non dare la giusta considerazione a tante persone, infatti *UT 3* vanterà una sezione single player corposa e immersiva. Non si tratterà di un'avventura nello stile di *Quake 4*, ma al posto di semplici deathmatch contro i bot, ci si troverà davanti a una serie di obiettivi differenti. Non aspettatevi mappe sterminate o esplorazioni di intricate basi spaziali: semplicemente, immaginate delle arene all'interno delle quali avrete qualche obiettivo che non sempre corrisponderà all'eliminazione tutti gli avversari. Per esempio, dovrete andare alla ricerca di qualche progetto nemico (una sorta di CTF), piuttosto che ripulire una zona dall'infezione che sarà in corso. Non uno stravolgimento, quindi, ma delle variazioni sul tema che potrebbero fare la differenza per chi non desidererà o non potrà giocare prevalentemente online.

Quando il tempo a nostra disposizione negli studi di Epic è giunto al termine, abbiamo abbandonato a malincuore la postazione, dopo tante soddisfazioni ottenute fraggando a più non posso i colleghi di altre testate. *Unreal Tournament 3* promette bene e le novità che introduce sembrano in grado di essere apprezzate tanto dai fedeli discepoli della serie, quanto da chi lo ha finora snobbato per favorire altri titoli.

In ogni caso, non iniziate a contare i minuti sin da ora: il debutto è previsto per il prossimo autunno, quindi avete tutto il tempo per mettere da parte i risparmi non solo per il DVD di *Unreal Tournament 3*, ma anche per un PC nuovo, nel caso il vostro non fosse all'altezza dello spettacolare, ma pesante, Unreal Engine 3.



# DRAGON

## SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** BioWare
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Sito Internet:** http://dragonage.BioWare.com/
- **Data di uscita:** Tarda primavera 2007
- **Storia degli sviluppatori:** BioWare esordì negli Anni '90 con il discreto simulatore di combattimenti tra mecha *Shattered Steel*, ma è stato con la serie di GdR per PC *Baldur's Gate* che questa società si è imposta sulla scena internazionale come uno dei punti di riferimento di chi ama i giochi di ruolo per computer e console. Gli altri successi del suo "palmares" includono una serie di titoli di qualità uniformemente elevatissima, come *Neverwinter Nights*, *Knights of the Old Republic* e il recente (almeno nella versione PC) *Jade Empire*. Si mormora che uno dei prossimi grossi progetti della società di Edmonton sarà un "MMORPG di prossima generazione", ma tutto è ancora avvolto dal segreto.

**Sta per arrivare l'Età dei Draghi, ovvero il ritorno di BioWare al genere che ha lanciato la società canadese nel firmamento del nostro hobby preferito: i giochi di ruolo fantasy per PC. Vincenzo Beretta indossa il suo miglior mantello da esploratore e si mette in viaggio per scoprire cosa scaturirà dall'unione tra *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights 2* e l'amore per i romanzi di George R.R. Martin...**

# AGE

**SONO trascorsi quasi tre anni da quando BioWare, dopo avere abbandonato lo sviluppo dei titoli basati sul sistema di gioco e i mondi di "Dungeons & Dragons", annunciò che il suo prossimo GdR fantasy si sarebbe chiamato *Dragon Age* e avrebbe presentato un'ambientazione completamente originale, sviluppata "in casa" dai creativi della società di Edmonton.**

Anni di attesa e di infinite speculazioni da parte dei fan, dal momento che BioWare, praticamente fino a oggi, ha sempre distribuito con il contagocce le informazioni sul suo nuovo, grande, progetto fantasy. Ora, finalmente, i portali si sono spalancati e da essi non è scaturita qualche invasione demoniaca, bensì un vero e proprio fiume in piena di rivelazioni e succulente anticipazioni; la dimostrazione di come, malgrado i suoi sempre più numerosi impegni su computer e console (la versione PC del grande successo per Xbox *Jade Empire* è recensita su questo stesso numero), BioWare non miri al risparmio quando si tratta di tornare al genere che per primo le ha dato la fama.

Il mondo di *Dragon Age* trae ispirazione in ugual misura da "Dungeons & Dragons" e da quel genere letterario noto come "dark heroic fantasy": l'unione tra i capisaldi della fantasy classica (quali magia, eroi e avversari sovrannaturali) con una visione tetra e realistica del mondo medievale. Si tratta di un genere reso popolare nell'ultimo decennio da romanzi come il ciclo de "Il Trono di Spade" di George R.R. Martin (del quale gli sviluppatori di BioWare sono profondi ammiratori) e che ha tra le sue caratteristiche la proposta di un'ambientazione più matura e sofisticata rispetto,

## ALI RUGGENTI

Il titolo *Dragon Age* si riferisce all'Età dei Draghi, un periodo nella storia del mondo di gioco, e riflette l'approccio utilizzato dagli sviluppatori per creare l'ambientazione del nuovo titolo. Come il mondo reale, guardando al passato, identifica un susseguirsi di "ere" (o "età") legate a quello che fu l'elemento più importante o rappresentativo per ognuna di esse (l'Età della Pietra, l'Età del Bronzo, l'Età del Vapore...), così i popoli di *Dragon Age* considerano le grandi creature mitologiche come il simbolo di quello che fu un momento preciso e importante nella storia del loro mondo (gli appassionati di letteratura fantasy e GdR noteranno echi del ciclo di "Dragonlance"). La "Dragon Age" è, nel gioco, l'era dei draghi, degli eroi e delle leggende. Sebbene i particolari della trama siano ancora coperti dal massimo segreto, non c'è dubbio che le grandi creature alate appariranno e interpreteranno un ruolo importantissimo nello svolgimento degli eventi.



L'esplorazione del mondo seguirà i personaggi in terza persona, i combattimenti saranno con visuale dall'alto.

# Potremo iniziare una storia d'amore a fini politici



Il livello di dettaglio della grafica supera quello di *Oblivion* e *Gothic 3*.

per esempio, a quella di giochi come *Icewind Dale* o *Fable*. La magia viene concepita come un potere al tempo stesso terribile e temuto: la capacità di entrare in una stanza, puntare un dito contro una persona e vederla istantaneamente avvolta dalle fiamme è un atto che evocherà sia rispetto, sia paura – e coloro che possiedono un talento simile scopriranno che esso può essere fonte di vantaggi quanto di guai – con relative conseguenze per quanto riguarda lo svolgersi della trama.

*Dragon Age*, basato sulle avventure di un gruppo di personaggi, inizierà con la creazione di un eroe da parte del giocatore, mentre gli altri protagonisti verranno incontrati durante la partita, unendosi così alla compagnia – esattamente come avviene in *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights 2*. I co-protagonisti avranno ognuno una personalità precisa, obiettivi indipendenti e una visione del mondo determinata dalla propria razza ed estrazione sociale. Come in *NWN 2*, essi potranno addirittura dissentire ed entrare in conflitto tra loro. In compenso, il giocatore sarà libero di controllarne lo sviluppo in ogni dettaglio.

Per il proprio eroe, il giocatore ha a disposizione una scelta iniziale tra tre professioni molto generiche: Mago, Guerriero o Ladro. A ogni carriera corrisponde uno specifico gruppo di abilità, ma già in questa fase si può decidere in modo relativamente libero quali prediligere e quali no. Man mano che il personaggio crescerà di livello, gli sarà consentito accedere a professioni e sotto-professioni sempre più specifiche, ognuna delle quali consentirà di sbloccare nuove abilità. L'unione tra le decisioni del giocatore e i talenti tipici di ogni professione dovrebbe consentire, dunque, la creazione di protagonisti alquanto caratterizzati, pur mantenendosi entro i limiti di uno sviluppo realistico in base alle loro "scelte di vita".

Di cruciale importanza, inoltre, è la scelta della razza del protagonista. Il mondo di *Dragon Age* è estremamente dettagliato sia nella descrizione delle forze politiche che lo muovono, sia nelle

# Gestiremo fino a quattro eroi in battaglia

## MACCHINE DA GUERRA

BioWare, per ora, ha dato informazioni solo su uno dei personaggi non protagonisti che potranno unirsi al nostro gruppo: Shale, il golem da guerra dei nani. In base a come decideremo d'interagire con questo curioso manufatto intelligente, lo guideremo verso una crescita intellettuale e spirituale, trasformandolo in un compagno indipendente, emancipato e leale, oppure lo trasformeremo in una macchina da combattimento terribile e priva di rimorsi, ma totalmente disumana.

## LE RAGIONI DEL CUORE

*Dragon Age* non ci vedrà impegnati unicamente a mulinare spade e abbattere creature gigantesche. Uno degli aspetti del gioco di ruolo da sempre più popolari è la possibilità di vivere storie d'amore tra personaggi. Una volta di più, i creativi hanno cercato di superare quanto offerto in passato in questo campo: la trama prevede più possibilità d'intessere vicende romantiche tra i protagonisti, legate non solo alla loro razza e condizione sociale, ma anche ai loro fini: data la complessità degli intrecci politici dell'ambientazione, sarà una tattica perfettamente lecita perseguire un matrimonio politico o d'interesse – anche se non ci è dato sapere se il programma prevederà la facoltà, drammaticamente interessante, di essere costretti a sostenere *più* relazioni: magari una sincera che si contrappone a un'altra dovuta a "ragioni di stato".

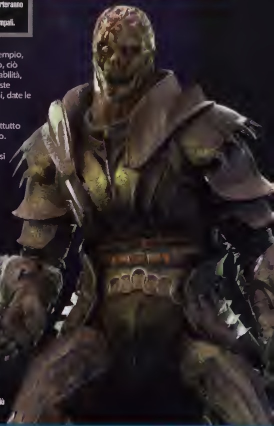


Le avventure di *Dragon Age* ci porteranno dall'esplorazione di cupe rovine alla partecipazione a enormi battaglie campali.

relazioni che esistono tra le varie razze – e la decisione di appartenere all'una piuttosto che all'altra influenzerà materialmente le reazioni dei personaggi non giocanti che entreranno in contatto con gli eroi del gruppo. C'è di più: forse per la prima volta nella storia dei GdR moderni, BioWare ha creato una serie di "prologhi" alla trama principale completamente differenti in base al personaggio principale che verrà creato – vere e proprie mini-avventure della durata di un paio d'ore situate in parti diverse del mondo, e perfino in situazioni sociali diverse. Per fare un esempio, se il nostro personaggio apparterrà alla razza dei Nani, egli potrà partire come nobile – figlio o figlia di un re dei Nani – oppure iniziare la sua carriera come "picchiatore" per un signore del crimine nei bassifondi di una grande città. Ogni storia confluirà, infine, nella trama principale, ma nel frattempo ci avrà permesso di imparare a "vedere il mondo" dalla prospettiva unica e particolare di uno dei suoi abitanti, e avrà consentito al protagonista di conoscere i suoi primi amici e farsi i suoi primi nemici...

Anche più avanti, e per l'intero arco dell'avventura, pregiudizi sociali, politici e razziali continueranno ad avere un impatto concreto sulle reazioni del mondo, talvolta perfino a prescindere dalle nostre azioni. Per quanto BioWare si sia sforzata al massimo di dare al giocatore la massima libertà possibile nelle proprie scelte, alcuni conseguimenti saranno, per certi personaggi, assolutamente impossibili: un nano, per esempio, non diventerà mai re degli Elfi. D'altro canto, ciò suggerisce un notevole potenziale di rigiocabilità, oltre a dare almeno un indizio su quanto vaste possano essere le ambizioni per i nostri eroi, date le giuste condizioni.

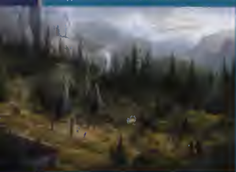
In ogni caso, le nostre azioni *avranno* comunque un'influenza sulla trama, soprattutto sul modo con cui gli altri ci considereranno. Chi agirà in modo eroico verrà guardato con rispetto; chi, invece, vorrà comportarsi in modo violento e sgradevole si troverà odiato e temuto. Il sistema di conversazione consentirà, inoltre, di usare minacce, implorazioni, persuasione e altri modi d'influenzare i personaggi non giocanti.

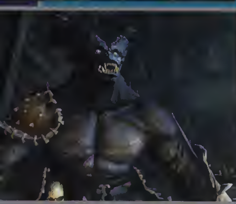


Pur rifacendosi a molti degli elementi classici del genere fantasy, l'ambientazione di *Dragon Age* sarà radicalmente più cupa e realistica rispetto a quella di altri GdR.

## AVVENTURE INFINITE?

Ci stupisce che la notizia sia passata un po' sotto silenzio, ma *Dragon Age* verrà distribuito insieme ad alcune utility ufficiali, create da BioWare, che consentiranno ai fan di sviluppare Mod e contenuti addizionali per il gioco (al momento, non è chiaro se esse saranno incluse nella confezione o rese disponibili su Internet via download). Gli sviluppatori canadesi si sono dichiarati "stupefatti" dalla quantità e dalla qualità di Mod usciti per i vecchi giochi basati sul motore "Infinity" (*Baldur's Gate 1* e *2* su tutti) – che pure, formalmente, non consentivano tali attività con la facilità e la libertà garantite dall'impiego di strumenti creati appositamente (come invece avviene in *Morrowind*, *Oblivion* e *Neverwinter Nights*). Il risultato è che i Modder del loro nuovo GdR fantasy di punta godranno anch'essi di tale supporto. Davvero una bella iniziativa!







BioWare ha lavorato a lungo sulla creazione di ambienti, architetture e costumi originali per il suo nuovo mondo.



I combattimenti corpo a corpo possono essere risolti controllando tatticamente ogni personaggio del gruppo.

Uno degli elementi che hanno contribuito al successo di *Baldur's Gate* e, più di recente, di *Neverwinter Nights 2* è il controllo tattico del gruppo dei personaggi durante i combattimenti. È con gioia che possiamo annunciare che BioWare ha deciso, per *Dragon Age*, di non sottovalutare affatto tale aspetto. Mentre, durante le fasi di esplorazione del mondo e interazione con i suoi abitanti, il punto di vista sarà in terza persona, non appena la parola passerà alle botte, la camera si allontanerà dall'azione offrendo la tradizionale visuale "dall'alto" della situazione.

Il giocatore potrà comandare in battaglia fino a quattro personaggi, controllandone le azioni in modo indipendente. Sono perfino consentite tattiche più raffinate rispetto al passato, come attirare l'attenzione di un mostro gigantesco con uno dei nostri eroi, mentre un altro gli salta – letteralmente – in groppa, cercando di eliminarlo con un colpo mortale (un'ispirazione, confessa BioWare, nata dalla scena della battaglia contro il troll di Moria nel film "La Compagnia dell'Anello" di Peter Jackson).

Sebbene la maggior parte della trama ruoti intorno alla piccola "banda di fratelli" composta dal protagonista e dai suoi compagni, *Dragon Age* vedrà gli eroi coinvolti anche in battaglie campali e scontri strategici di altro tipo. Si tratta di un desiderio che avevamo espresso nel nostro speciale dei GdR a confronto, pubblicato su GMC di gennaio 2007, e BioWare sembra averci letto nella mente! Il giocatore dovrà compiere scelte sul posizionamento delle truppe prima della battaglia e, durante la stessa, agire con il suo gruppo di eroi per cercare di volgere gli eventi a proprio vantaggio.

In generale, con *Dragon Age* BioWare vuole dare ai suoi fan la possibilità di vivere la più ampia varietà di esperienze fantasy mai apparsa in un gioco per PC: grandi battaglie campali e scontri disperati contro gruppi di mostri in caverne perdute; storie d'amore e faide contro nemici implacabili; politica, diplomazia, avventure sotto le stelle e, per chi riuscirà a raggiungere questo tipo di potere, intrighi che decideranno il fato di interi regni o delle stesse razze del mondo.

Se tutto questo ben di Dio saprà essere degno della tradizione dei creatori di *Baldur's Gate*, lo sapremo questa primavera, quando *Dragon Age* spiegherà le sue ali nei negozi di tutto il mondo.



L'eleganza con cui le finestre di Windows Vista sfumano i colori del desktop e la spettacolarità dei motori 3D di nuova generazione hanno colto impreparato il vostro PC? Il processore che vi ha diligentemente assecondato nelle vostre passate sfide online boccheggia sotto il peso dei filmati HD? Non è il caso di disperare, né di passare per forza a un sistema completamente nuovo. Nelle prossime pagine, Quedex vi spiegherà come infondere nuova vitalità al vostro fedele compagno di gioco, identificando i suoi punti deboli ed effettuando degli aggiornamenti efficaci ed economici.

# Il PC della Next Generation

**SE ne avverte l'arrivo. Gli impressionanti filmati dei videogiochi più attesi del 2007, uniti alle specifiche del nuovo sistema operativo di Microsoft, hanno mostrato a tutti che il mondo del divertimento su PC sta per compiere un balzo generazionale.**

Contrariamente a quanto avviene in ambito console, tale passaggio non ha contorni epocali: ogni anno, in periodi precisi, vengono proposte nuove GPU e CPU in grado di animare motori 3D sempre più complessi e completi. Dopo un decennio di interfacce bidimensionali (capaci al massimo di sfruttare le vecchie istruzioni MMX) e di processori video dalle funzioni "limitate", è giunta finalmente l'ora dei desktop accelerati e delle GPU programmabili, in grado di macinare i pixel e i calcoli relativi al moto delle particelle gravitazionali.

La febbrile transizione verso i monitor LCD panoramici, l'adozione di colonne sonore multicanale che rivaleggiano con le produzioni hollywoodiane e la vastità dei mondi virtuali permanenti, frequentati da centinaia di gilde e migliaia di paladini, non portano però solo vantaggi.

Il PC destinato a eseguire i giochi del 2007 dovrà necessariamente essere munito di un cospicuo quantitativo di RAM, di un processore in grado di eseguire più operazioni contemporaneamente e di una scheda video capace di colorare e illuminare appropriatamente ogni minuscolo dettaglio. Molti dei sistemi attualmente posseduti dai videogiocatori necessitano solo di un piccolo aggiornamento per aderire a tali requisiti, mentre altri hanno bisogno di un intervento più profondo per adeguarsi alle esigenze di *Unreal Tournament III* o *Hellgate: London*.

Che si intenda rinnovare gran parte del sistema, o si punti a un upgrade minuscolo e mirato, è bene saper distinguere cosa, nel nostro PC, regge ancora la sfida del tempo, e a cosa invece è bene dare uno straziante (per il portafogli) addio. Scopriamolo esaminando i componenti critici del computer e valutando le tante proposte disponibili sul mercato.

# La lista della spesa

## I componenti giusti per un PC da urlo!

### 1 – PROCESSORE

**I candidati**

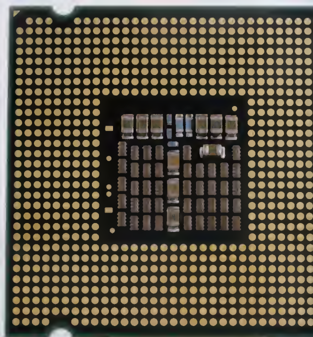
Le ricerche di Valve software nel campo della frammentazione del codice su più thread e la capacità di Windows Vista di sfruttare tutte le unità di elaborazione disponibili sottolineano un'unica cosa: il processore adatto a eseguire i giochi del 2007 deve contenere due o più core.

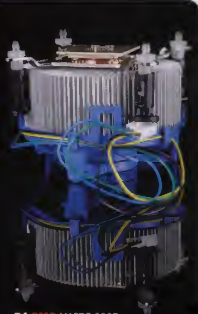
L'Athlon 64 X2 4000+ per socket AM2, operante a 2 GHz e munito di 2 MB di cache L2 è il candidato più valido nel caso si punti a un aggiornamento economico. Le sue prestazioni soddisfano efficacemente le esigenze dei nuovi motori 3D, ma non possono che vanificare le qualità delle VGA più costose, che trarranno maggior vantaggio dall'utilizzo di un Core 2 Duo. Le CPU di Intel, partendo dall'E6400 fino all'E6700, offrono un rapporto prezzo/prestazioni imbattibile, sconfiggono le soluzioni di AMD in tutti i benchmark e, consumando una modesta quantità di energia, aggirano i problemi di ventilazione che affliggono molti case.

I quattro core del costoso Core 2 Extreme QX6700 rappresentano la soluzione ideale per chi desidera ottenere prestazioni da brivido, sebbene attualmente gran parte della loro potenza elaborativa non venga sfruttata dai giochi.

Chi è legato al vecchio socket 939, o a motherboard LGA775 incompatibili con i Core 2, può trovare negli Athlon 4200-4800+ compatibili con le DDR1 e nei Pentium D a partire dal modello 800 delle valide alternative. I Pentium4 e gli Athlon 64 single core, pur vantando prezzi accattivanti, andrebbero presi in considerazione solo dai possessori di motherboard datate, che puntano al massimo risparmio, dato che con l'arrivo di *Alan Wake* non saranno in grado di riprodurre i più complessi effetti di simulazione fisica.

L'economico (in termini relativi) Core 2 E6300 merita di essere preso in seria considerazione dagli appassionati dell'overclock che, utilizzando un sistema di raffreddamento a liquido, riusciranno a elevare la frequenza di questa CPU a 2,8-2,9 GHz, ottenendo un aumento delle prestazioni prossimo all'80%.





**L'installazione**

Se, insieme al processore, intendete sostituire anche la motherboard, è bene procedere al suo inserimento nel socket prima di agganciare quest'ultima nel case. Una volta sollevata la barra di fissaggio, i possessori di Athlon devono verificare il corretto senso d'inserimento, facendo combaciare la piccola freccia posta sul retro della CPU con quella presente sul socket.

I processori Core 2 e i Pentium D hanno delle tacche laterali e un guscio che facilitano ulteriormente tale operazione. Dopo aver steso un sottile strato di pasta adesiva (il sistema migliore consiste nel versarne una piccola quantità sulla CPU e poi procedere a spalmarla in modo uniforme sull'intera superficie metallica, utilizzando un cartoncino o le dita e fermandosi solo nei pressi dei bordi), bisogna agganciare il dissipatore: quelli standard di AMD vanno fissati allo scheletro di plastica che contorna il socket, quelli di Intel hanno quattro perni che si inseriscono in altrettanti fori sulla motherboard.

L'upgrade della sola CPU va effettuato solo dopo aver consultato le tabelle di compatibilità che i produttori di motherboard mettono a disposizione degli utenti nei loro siti. Il funzionamento di una CPU non è infatti assicurato dalla sola presenza del socket corretto. Ulteriori fattori, quali la capacità della scheda madre di fornire il giusto voltaggio e le frequenze di bus raggiungibili dal chipset, hanno altrettanta importanza.

Prima di sostituire il processore è comunque bene aggiornare il BIOS, che andrà consultato a lavoro completato per verificare che la nuova CPU non superi i 60-65 gradi di temperatura. Se non si intende utilizzare il dissipatore fornito dal produttore, è consigliabile verificare che quello scelto non necessiti di un supporto alternativo a quelli standard, onde evitare di dover sganciare la scheda madre dal case. Le guide d'installazione dei dissipatori sono quasi sempre scaricabili dai siti ufficiali dei produttori.

## 2 – ALIMENTATORE

**I candidati**

Spesso acquistati distrattamente, come dimostrano i numerosi PC che si spengono attivando i pixel shader delle configurazioni SLi, gli alimentatori o PSU (Power Supply Unit) non si differenziano tra loro solo per la capacità di erogare un certo numero di Watt.

I modelli migliori utilizzano un fattore di correzione di potenza (PFC) attivo, per aumentare lo scarto tra la potenza attiva (quella effettivamente utilizzata dai componenti) e quella reattiva (inutilizzata), contrariamente agli esemplari con PFC passivo, che davanti a una richiesta di 200 Watt da parte del PC devono mediamente sostenere 260-280 Watt reali.

Per comprendere appieno le potenzialità di un alimentatore, è bene sapere che il valore dichiarato viene suddiviso tra le diverse linee di tensione: quelle da 3,3V e 5V possono godere di amperaggi molto alti (fino a 25-30A nei modelli più potenti), al contrario della tensione da 12V (quella utilizzata da CPU, motherboard e VGA), obbligatoriamente legata a una corrente massima di 18A.

Le PSU destinate ad alimentare le configurazioni SLi dotate di numerosi hard disk devono quindi vantare 3, 4 o 5 linee da 12V separate, in grado di raggiungere, una volta sommate, quota 580-650 Watt.

Gli acquirenti più attenti dovrebbero preferire i modelli dall'efficienza maggiore, capaci di fornire il miglior rapporto tra energia in entrata e in uscita, operanti a temperature inferiori e quindi muniti di sistemi di raffreddamento più silenziosi. Da questo punto di vista, le ventole singole da 12 cm, munite magari di un sistema automatico di regolazione della velocità, vanno sempre preferite alle coppie di ventole da 8 cm.




**L'installazione**

L'alimentatore va inserito, nei case privi di vie d'accesso superiori, prima di qualsiasi altro componente, e va fissato con 4 viti. I modelli muniti di cablaggio modulare, installabile in base al numero dei componenti presenti, e quelli che racchiudono i cavi in guaine di nylon facilitano non poco le operazioni di assemblaggio, che traggono vantaggio anche dall'utilizzo di fascette di velcro, utili a evitare che un cavo ribelle vada a infilarsi tra le pale delle ventole o, comunque, in qualche luogo dove finisca per ostacolare il flusso d'aria.

Il connettore di alimentazione della motherboard è solitamente composto da un blocco da 20 contatti affiancato da un connettore più piccolo da 4 contatti, dedicato alla CPU. In presenza di schede madri poco recenti, quest'ultimo andrà separato da quello principale e collegato all'apposito connettore posto nei pressi del processore (leggete il manuale della motherboard per identificarlo con sicurezza). È consigliabile dedicare alle schede video alimentate una linea da 12V non condivisa con altri apparecchi, utilizzando magari degli sdoppiatori, nel caso i connettori molex e SATA non risultassero sufficienti.

### E IL SISTEMA GIUSTO?

Le richieste energetiche dei tre sistemi proposti nelle pagine del Sistema Giusto (66-67), a pieno carico:

Sistema ideale: 650 Watt
Sistema medio: 280 Watt
Sistema base: 260 Watt

Data la suddivisione delle linee da 12V, per assicurare stabilità al sistema è necessario utilizzare un alimentatore dotato di almeno 150W in più rispetto alle richieste massime.
Un utile strumento in fase di acquisto dell'alimentatore è il calcolatore di Watt disponibile all'indirizzo: **http://extreme.outervision.com/psuengine**.

## I SINTOMI RIVELATORI

**Sintomo:** Il framerate del gioco è molto basso e non varia con l'aumentare o il diminuire della risoluzione. Le prestazioni crollano quando si aumenta il realismo dell'effetto ragdoll.
**Causa:** Una CPU troppo lenta limita le potenzialità della scheda video, che riesce a renderizzare più fotogrammi nell'attesa che il processore centrale le invii le coordinate geometriche.

**Sintomo:** Il framerate cala vertiginosamente elevando la risoluzione o attivando i filtri.
**Causa:** Nel primo caso, la GPU non ha un numero sufficiente di pixel pipeline o funziona a una frequenza troppo bassa. L'impossibilità di attivare i filtri è invece generata da un bus GPU-RAM ampio solo 64 o 128 bit, abbinato a memorie di tipo DDR o GDDR2.

**Sintomo:** Il framerate è scostante e mostra improvvisi rallentamenti entrando in una nuova zona di gioco. Il caricamento dei livelli si protrae troppo a lungo.
**Causa:** Una carenza di RAM fa sì che il gioco posizioni parte dei suoi elementi sull'hard disk, minando la fluidità del motore 3D. Il continuo spostamento dei dati dalla RAM alla memoria virtuale moltiplica il lavoro della CPU in fase di caricamento.

**Sintomo:** Il caricamento del sistema operativo è molto lento, e le prestazioni del PC peggiorano con il prolungarsi della sessione di utilizzo.
**Causa:** Un hard disk ormai troppo pieno produce una forte frammentazione dei programmi. L'interfaccia PATA e la cache ridotta risultano inadeguate alle operazioni di multitasking

**Sintomo:** Sebbene il framerate sia accettabile, le impostazioni 3D dei giochi non permettono l'attivazione di tutti gli effetti
**Causa:** La scheda video di classe DX9 integra solo shader 2.0, e non può, di conseguenza, attivare HDR o effetti di shading complessi.



## 3 – SCHEDA MADRE

**Le candidate**

La scheda madre va sostituita in due frangenti: quando quella precedente non supporta i più recenti processori o quando si decide di abbandonare il vecchio standard AGP.

In entrambi i casi, la scelta del nuovo modello va effettuata attentamente, considerando socket e chipset, numero dei connettori PATA e SATA disponibili, presenza di audio HD. Chi intende assemblare un PC basato su Core 2 o Pentium D munito di una singola scheda video dovrebbe puntare sui modelli muniti di chipset Intel P965 o NVIDIA nForce 650, lasciando le potenti nForce i680 a chi desidera sfruttare l'SLI.

Le configurazioni Crossfire per Intel possono essere ottenute sfruttando le motherboard 975X munite di doppio connettore PCI-E 16x, ma i risultati migliori si ottengono puntando sulla DFI ICFX3200, l'unica basata su chipset RD600 di ATI. Le CPU di AMD offrono maggiore scelta, spaziando da tutti gli nForce della famiglia 650-680 agli AMD 580X e 480X compatibili con Crossfire. Chi desidera utilizzare delle schede audio e fisiche, o dei sintonizzatori TV interni, deve verificare che gli slot PCI siano almeno due e non siano posti in prossimità di quello 16x occupato dalla VGA.

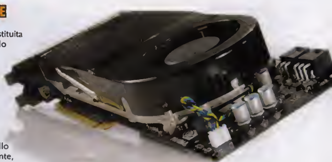
Le tante nForce 4 e le Radeon Xpress recuperabili nel mercato dell'usato offrono la possibilità di passare al PCI-Express conservando le RAM DDR 400 (e anche la CPU, nel caso si provenga da una K8T800 con socket 939). Le schede madri basate su chipset Via PT890 per Core 2 e Via K8T900 per Athlon X2 sono considerabili valide alternative economiche, sebbene offrano prestazioni leggermente inferiori rispetto alle soluzioni di intel, AMD e NVIDIA.

**L'installazione**

Il fissaggio della scheda madre avviene tramite dei distanziatori che vanno avvitati al pannello posteriore del case. Prima di procedere all'operazione, però, è consigliabile inserire la mascherina metallica dei connettori (assicurandosi che tutti i fori coincidano con le porte disponibili) e collegare i cavetti del pannello frontale, consultando il manuale della scheda madre e verificando che le scritte Reset e Power Switch stampate sugli stessi siano orientate verso l'esterno della scheda.

Anche gli eventuali cavi PATA posti lateralmente andrebbero collegati prima d'inserire la motherboard, così come i connettori USB destinati a raggiungere le staffe posteriori o le porte anteriori del case, in modo da evitare in seguito inutili contorsionismi.

È bene inserire un distanziatore per ogni foro presente sulla motherboard, così che questa non si pieghi durante l'inserimento delle schede PCI. Inserite tutte le viti, si può procedere a collegare i cavi di alimentazione, quelli SATA e le ventole del case.



## 4 – SCHEDA VIDEO

**Le candidate**

Nel corso del 2007, il numero di giochi capaci di sfruttare le funzionalità offerte dalle DirectX 10 sarà piuttosto ridotto. Di conseguenza, a fare la differenza tra le schede di classe DX9.0c (GeForce 7600-7900 e Radeon X1600-X1950) e le GeForce 8800 saranno soprattutto la velocità e le risoluzioni raggiungibili.

Faranno eccezione alla regola titoli quali *Crysis*, *Alan Wake* e *Age of Conan*, ma il vero balzo avverrà solo nel 2008. I possessori di vecchie schede di classe DX8 (GeForce 4200-4600, Radeon 8500) e degli ormai provati Radeon 9500-9700 e GeForce FX possono puntare sulle GeForce 7600 GT AGP, che offrono prestazioni di tutto rispetto senza richiedere la sostituzione della scheda madre. Solo chi utilizza Pentium3 a 3,2-3,4 GHz e Athlon 64 superiori al 3200+ dovrebbe optare per i Radeon X1950 Pro, dato che questi campioni del mondo AGP non sono sfruttabili appieno dai Pentium più lenti e dagli Athlon XP.

I possessori di motherboard PCI-Express hanno solo l'imbarazzo della scelta: tutte le GPU con almeno 12 pixel pipeline con 256 MB di RAM GDDR3 a 1,4 GHz, eseguiranno l'interfaccia Aero di Vista senza sforzo e animeranno degnamente l'Unreal Engine 3 e i suoi avversari. Radeon X1900 XT e GeForce 7800 GT sono la base minima da cui partire, se si vuole sfruttare la risoluzione nativa dei monitor widescreen nei giochi, mentre il miglior rapporto prezzo/longevità è saldamente in mano alle Geforce 8800 GTS/GTX. Prima di acquistarne una, però, è meglio assicurarsi che l'alimentatore presente nel case sia capace di fornire almeno 500-550 Watt.

**L'installazione**

Installare una VGA è un'operazione semplicissima, che richiede l'inserimento della scheda nello slot AGP o PCI-E e il fissaggio di una singola vite di supporto.

Alcuni slot sono muniti di una leva di bloccaggio posteriore, che va aperta prima di togliere la vecchia VGA e richiusa una volta effettuata la sostituzione. Se la VGA è munita d'alimentazione dedicata, sarà necessario collegare il connettore molex o PCI-E da 6 pin all'alimentatore, utilizzando gli sdoppiatori o gli adattatori sempre presenti nel corredo della scheda. È consigliabile far sì che gli slot PCI più vicini alla VGA rimangano vuoti, spostando eventuali schede (come quelle audio) più in basso, in modo che il dissipatore non risucchi il calore prodotto dalle altre periferiche.

L'affiancamento di una seconda GeForce a quella principale comporta l'inserimento dell'apposito connettore hardware SLI tra le due schede, il cui ruolo, nelle configurazioni Crossfire più diffuse, è sostituito da un cavo esterno collegato alle uscite dei Radeon. Solo le schede Radeon più recenti, come la X1950 PRO, sono dotate del comodo connettore interno.

## 5 – DISCO FISSO

**I candidati**

I 20 GB utilizzati da Vista e lo spazio occupato mediamente dagli ultimi MMORPG e FPS, colmi di texture e di immense aree esplorabili, indicano che la capienza dell'hard disk di un videogiocatore non dovrebbe essere inferiore ai 250 GB.

I controller RAID, ormai sempre presenti sulle motherboard, offrono varie opzioni a chi desidera sommare la capienza di più dischi, anche di marche e taglie diverse. Le prestazioni migliori sono però ottenibili soltanto optando per le nuove unità munite di interfaccia SATA 300, memoria cache di 16 MB e funzione NCQ, capaci di migliorare sensibilmente la reattività del sistema durante l'esecuzione di più programmi. In un panorama che vede i prodotti di Maxtor, Hitachi, Seagate e Samsung equivalersi nei benchmark, si distingue nettamente la famiglia Raptor di Western Digital, tuttora l'unica a godere di una velocità di rotazione dei dischi a 10.000 RPM, che riduce del 30% i tempi di caricamento del sistema operativo e dei livelli di gioco.

La famiglia Barracuda 7200.10 di Seagate è contraddistinta, invece, dall'utilizzo del Perpendicular Recording, che permette di utilizzare un minor numero di piatti rispetto ai concorrenti, a vantaggio delle temperature d'esercizio e del rumore prodotto, senza rinunciare allo spazio disponibile (addirittura 750 GB). La maggior parte dei dischi SATA 300 funziona senza problemi in presenza di controller SATA 150, ma esistono delle eccezioni: gli ultimi Maxtor DiamondMax 10, per esempio, non andrebbero abbinati ai controller dei primi Radeon Express o a quelli delle motherboard nForce 4.

Se tutte le porte SATA delle motherboard sono già occupate, è possibile ripiegare sulle leggermente meno performanti unità PATA, che però vanno acquistate con attenzione. Le schede madri P965, così come alcune delle ultime nForce 650-680, sono in grado di accogliere solo due unità munite di questa vecchia interfaccia.



**L'installazione**

L'installazione di un disco SATA richiede esclusivamente l'inserimento dell'unità nelle apposite gabbie del case, il fissaggio tramite 4 viti, e la connessione dei cavi dati e di alimentazione SATA con la motherboard e l'alimentatore.

La creazione di configurazioni RAID 0 o JBOD (che sommano la grandezza di dischi anche differenti) necessita di un intervento nel BIOS principale o in quello specifico del controller, che varia da modello a modello, ma è sempre descritto nel manuale della scheda madre.

I dischi PATA, se condividono con un'altra unità il collegamento alla motherboard tramite cavo piatto, vanno configurati in modalità master e slave, spostando l'apposito ponticello posto sul retro dell'unità.

Lo spostamento del ponticello va effettuato prima di inserire il disco nel case, dato che le informazioni riguardanti le posizioni dello stesso sono stampate sull'etichetta dell'hard disk.

## 6 – RAM

**Le candidate**

Gli ultimi mesi hanno sancito il definitivo abbandono delle vecchie DDR1 a 400 MHz in favore della nuova famiglia DDR2, che però è composta da moduli di differenti velocità.

Mentre i possessori di Athlon 64 X2 per socket AM2 possono utilizzare indifferentemente i moduli PC5400 (667 MHz) o PC 6400 (800 MHz), gli utilizzatori di Core 2 e motherboard P965 o nForce 650-680 devono necessariamente puntare sui moduli di secondo tipo, se non vogliono assistere a un netto calo delle prestazioni. La situazione si complica ulteriormente in presenza dei chipset Intel meno recenti, come il 955 o il 975X, che non possono utilizzare i moduli a 800 MHz se non facendo ricorso all'overclock. Considerando la ridotta differenza di prezzo intercorrente tra i moduli PC6400 e quelli di velocità inferiore, in fase di upgrade della motherboard è consigliabile acquistare esclusivamente RAM a 800 MHz, più adatte a essere trasportate sui PC del 2008.

L'aggiunta di moduli nei sistemi preesistenti può essere effettuata senza indugi grazie a utility quali CPUZ (**www.cpuid.com**), capaci di rivelare con precisione il tipo e la velocità di RAM già presente. Chi utilizza motherboard con chipset nForce 570, 590 o 680 dovrebbe prendere in seria considerazione i moduli ad alte prestazioni, favorendo i modelli di Corsair e OCZ che aderiscono alla tecnologia SPP e muniti di latenze CAS e RAS pari a 4 cicli di clock, in grado di offrire un 5-10% in più di velocità a parità di MHz.

La transizione alle DDR2 non giustifica il sacrificio di motherboard nForce 4 e Radeon Xpress legate al socket 939, che offrono prestazioni di tutto rispetto pur utilizzando le vecchie DDR 400.

**L'installazione**

Un PC destinato ai videogiochi del 2007 non può fare a meno di ospitare almeno 1 GB di RAM e trae grandi benefici dalla presenza di un quantitativo doppio di memoria.

### LINEA D'OMBRA

La sottile linea che distingue l'hardware adatto da quello inadatto al divertimento su PC andrebbe tenuta in considerazione. Ecco quattro esempi di componenti "spartiacque" che, a fronte di un risparmio di pochi euro, si rivelano nettamente più lenti nell'esecuzione dei giochi:

**Athlon 64 4000+ € 120**
La velocità di 2,4 GHz e la cache di 1 MB non compensano l'assenza di un secondo core, e pongono questa CPU nella parte bassa di tutti i benchmark.
**Da preferire:** Athlon 64 X2 4200+ **€ 165**

**Core 2 Duo E6300 € 195**
Caratterizzato da una velocità di 1,86 GHz, risulta del 20% più lento rispetto al modello E6400, e allineato al più economico Athlon 4200+.
**Da preferire:** Core 2 Duo E6400 **€ 220**

**GeForce 7600 GS € 130**
Ha un Chip G73 a 450 MHz abbinato a delle lente GDDR2 a 800 MHz. La scheda mostra più di un'incertezza in *Oblivion*, già al livello di dettaglio medio.
**Da preferire:** GeForce 7600 GT **€ 160**

**Radeon X1600 Pro € 105**
Ha un chip RV530 con la giusta qualità di shader, ma munito di RAM GDDR2 a soli 784 MHz, e crolla sotto gli effetti di *Call of Juarez*.
**Da preferire:** X1650 Pro **€ 130**

Visto che tutti i chipset usciti negli ultimi due anni supportano il dual channel, i kit composti da due moduli identici sono preferibili all'utilizzo di un sola DIMM. In presenza di 4 slot e solo 2 moduli, le RAM vanno inserite negli slot dello stesso colore, così da utilizzare entrambi i canali disponibili, ma i diversi design adottati da Asus, Abit e Gigabyte suggeriscono di consultare il manuale.

Le schede più recenti possono coordinare DIMM di diverso tipo, ma bisogna ricordare che il modulo più lento imposterà la velocità di tutti gli altri e che la modalità dual channel funzionerà soltanto se tutti i moduli installati saranno dello stesso taglio. Dopo aver controllato che le tacche sul modulo e nello slot combacino, l'inserimento della RAM richiede solo una piccola pressione, che si conclude con la chiusura dei fermi laterali.








Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

# Hard WARE

**LINGUAGGIO MACCHINA**

**Il chip grafico R600 di AMD latita ancora, nonostante alcune voci incontrollate ne dessero per certo il debutto nel mese di gennaio. Non ci rimane che attendere, provando un nuovo modello dell'economica X1950 Pro, cui seguono un alimentatore e delle RAM da sogno. Completa la sezione un mouse da giocatori che potrebbe solleticare il palato di chi è attento al portafogli.**

# NIENTE CAOS

**DOPO un paio di anni di utilizzo, il mio computer di casa ha iniziato a diventare incredibilmente rumoroso. Vari upgrade, uniti alla polvere sulle ventole, ai dischi fissi sempre più frammentati e al lento evaporare del liquido presente nel radiatore del sistema di raffreddamento ad acqua, hanno trasformato un PC discretamente silenzioso in una specie di trattore.**

Armato di pazienza, ho navigato su qualche sito italiano alla ricerca di nuove componenti per ritrovare finalmente la pace nel salotto (che, per inciso, è anche il mio studio, dove tengo tutta la tecnologia che ho in casa). Ho iniziato a sostituire le ventole del case CM Stacker con modelli capaci di emettere pochissimo rumore, in particolare una Noctua NF-S12-800 e una Scyte NMB MAT-1100, entrambe da 120 mm, funzionanti rispettivamente a 800 RPM e 1100 RPM. Alla prima, posizionata posteriormente per estrarre l'aria, ho collegato lo U.L.N.A, una piccola resistenza che rallenta il motorino e che viene venduta insieme alla Noctua. La seconda ventola è stata messa sul frontale, appoggiata al cestello dei dischi fissi, e regolata manualmente tramite un piccolo adattatore.

Per ridurre al minimo eventuali fonti di ronzio, ho impiegato in entrambi i casi delle apposite viti in gomma, che evitano di trasmettere vibrazioni al case, il quale entrerebbe facilmente in risonanza.

Il passo successivo è stato sostituire l'alimentatore con un modello fanless, quindi completamente passivo e totalmente silenzioso. L'interno del case è stato infine accuratamente ricoperto di materiale fonoassorbente. L'obiettivo era quello di diminuire "l'inquinamento acustico", senza però incidere troppo sul conto in banca, quindi non ho acquistato tappetini come i costosissimi Dynamat o simili. Allo scopo, è andato benissimo il tipico materiale da imballaggio, completamente piatto per la paratia di sinistra, a coni per quella di destra, la base e il lato frontale. Magicamente, il mio CM Stacker è diventato praticamente muto, fatta eccezione per il fastidioso ronzio del kit a liquido esterno, un Nautilus 500.

Per chi non lo conoscesse, si tratta di un kit "all-in-one" comodo da installare e molto efficiente, caratterizzato da radiatore e pompa esterni, in modo da spostare il calore all'esterno del case. La ventola è stata subito sostituita da un'altra Noctua NF-S12-800 e, a questo punto, sarebbe stato il

**"A un paio di metri di distanza, il PC emetteva solo dei lievi sospiri"**



Il materiale da imballaggio non è efficiente come quello dedicato, nel compito di assorbire i rumori, ma svolge il suo lavoro e, soprattutto, costa poco.



Nonostante il sistema sia raffreddato a liquido e l'alimentatore sia passivo, è consigliabile installare almeno una ventola a bassi RPM nel lato posteriore del case, per non far scaldare troppo i condensatori della motherboard.



Inserendo negli spazi liberi del Nautilus 500 del materiale fonoassorbente, è possibile ridurre ulteriormente le vibrazioni trasmesse dalla pompa al resto delle componenti.



momento di rilassarsi davanti a un bel film, pronti ad apprezzare l'intera dinamica della traccia audio senza percepire ronzii nemmeno nei momenti di totale calma dell'impianto audio. Prima di iniziare la visione, però, ho messo a punto l'eccellente utility Atitool (**www.techpowerup.com/atitool**), facendo sì che la ventola girasse a minimo regime sino al raggiungimento dei 75 gradi circa sulla GPU, valore oltre il quale gli RPM aumentavano proporzionalmente per evitare danni alla mia X1950 XTX (praticamente inudibile sino al 45% della velocità). In un eccesso di zelo, ho anche installato Systool, che fra le tante cose ha una funzione per ridurre il rumore generato dai dischi fissi, a scapito delle prestazioni (attenzione: il disco fisso deve supportare la tecnologia AAM).

Mi sono steso sul divano pronto a schiacciare "play" sul telecomando, ma non mi sentivo ancora soddisfatto: un suono ad alta frequenza nettamente udibile non era ancora stato smorzato adeguatamente. Ho controllato il Nautilus 500, che ne era l'origine, e ho scoperto che l'aria smossa dalla Noctua creava dei vortici passando fra le lamelle del radiatore. Un tappetino di neoprene appoggiato fra il case e il sistema a liquido ha migliorato in qualche modo la situazione, eliminando alcune risonanze, ma la pompa vibrava leggermente, trasferendo oscillazioni al piccolo case in plastica. Altro materiale fonoassorbente, oltre a una vigorosa stretta alle viti e all'utilizzo di silicone (va bene anche quello per le docce) per sigillare la pompa alla base, hanno contribuito ulteriormente a smussare i sibili di troppo. A quel punto, a un paio di metri di distanza, il PC emetteva solo dei lievi sospiri.

Ho realizzato il tutto con una modica spesa (60 euro per le tre ventole, 10 euro per le viti in gomma e le mascherine antivibrazioni per le ventole; l'isolante è stato recuperato da materiale d'imballaggio, mentre l'alimentatore è stato trovato su eBay per meno di 50 euro) e con un po' di applicazione. È stato molto divertente, però, e questo lavoro mi ha offerto lo spunto per una serie di "hack" da effettuare sul Nautilus: l'aggiunta di un secondo radiatore (ce ne sono di ottimi sotto i 40 euro) potrebbe permettermi di migliorare la dissipazione, eliminando anche la sua ventola o riducendo ulteriormente il già basso regime di rotazione. La pompa, infatti, è un'ottima Laing Delphi DDC-1, in grado di muovere abbastanza acqua anche se si desiderasse installare un grosso radiatore, magari uno per uso automobilistico, che si può trovare per pochi euro da qualsiasi sfasciacarrozze (evitando le "torri" passive, eccellenti, ma dispendiose).

Basta un po' di fantasia, unita a un minimo di abilità manuale, per migliorare nettamente il raffreddamento e la silenziosità del proprio PC, e senza pesare troppo sui conti di casa.

E voi, come avete eliminato il baccano infernale del vostro potente computer? Avete ulteriori suggerimenti? Perché non discuterne insieme su GamesRadar?






Le ventole di Noctua non sono fra le più economiche, ma quanto a silenziosità siamo ai massimi livelli.

## DX10 DI FASCIA MEDIA

Nel tentativo di conquistare sempre più utenti prima del debutto dei Radeon R600, NVIDIA si appresta a immettere sul mercato le prime GeForce 8800 GTS munite di 320 MB di RAM. Come i più costosi modelli dotati di 640 MB di RAM, le nuove arrivate integreranno una GPU G80 a 500 MHz, in cui trovano posto 96 stream processor 4.0 operanti a 1,2 GHz, e un bus ampio 320 bit. I 320 MB saranno composti da GDDR3 a 1,6 GHz, capaci di soddisfare appieno le potenzialità della GPU. Il punto di forza delle nuove 8800 risiederà soprattutto nel prezzo, di poco superiore ai 300 euro.

## ADDIO SERIE 9

Prenderà il nome di X38 il chipset con cui Intel vuole contrapporsi ai potenti nForce 680. Come la soluzione di NVIDIA, l'X38, esponente di punta della famiglia Bearlake, potrà controllare due VGA contemporaneamente tramite 32 canali PCI-E, supporterà i moduli DDR2 a 1066 MHz e un front side bus quad-pumped di pari velocità. Sebbene la notizia non sia stata ancora confermata, pare che l'X38, destinato a soppiantare l'attuale 975X, potrà utilizzare indistintamente due coppie di GeForce o di Radeon, offrendo piena compatibilità sia alle configurazioni Crossfire, sia a quelle SLI. Il compito di sostituire il P965 spetterà al P35, che si differenzierà dall'X38 solo per il supporto a una singola VGA.

## GB VIA RADIO

Si chiama D.A.V.E. (Digital Audio Video Experience) il primo disco esterno di Seagate collegabile al PC tramite Wi-Fi o Bluetooth. Spessa solo 12 mm e basata su dischi da 1,8 pollici, questa unità tascabile utilizza una batteria a litio per offrire 10 ore di autonomia, ed è disponibile in due versioni da 10 o 20 GB. Connesso tramite una rete Wi-Fi, o condiviso tra più utenti tramite un access point o un router 802.11g, il D.A.V.E. assicura la velocità di 15 MB MB/s in fase di lettura. Tale valore rimane invariato se si utilizza la connessione USB, e diminuisce solo se si opta per il Bluetooth o le reti 802.11b. Il disco non

# ENERMAX GALAXY 1000

- **Produttore:** Enermax
- **Distributore:** Enermax
- **Internet:** www.enermax.com
- **Prezzo:** € 319

**Caratteristiche Tecniche**

**Caratteristiche tecniche**
**Potenza totale:** 1000 Watt
**Efficienza:** 80/85% a 50°
**+5 V:** 30 A
**+3,3 V:** 30 A
**+12 V1:** 18 A
**+12 V2:** 18 A
**+12 V3:** 18 A
**+12 V4:** 18 A
**+12 V5:** 18 A




Il design è misto: alcuni cavi sono sempre collegati, ma per quelli aggiuntivi ci sono dei connettori modulari.

**IL computer è diventato uno strumento diffusissimo. Non solo è accettato a pieno da ragazzi e ragazze, ma anche amato quanto un buon motorino, se non di più.**

Se, un tempo, la libertà consisteva nell'andarsene in giro su due ruote, ora è il navigare in Rete che rende soddisfatta molti giovani. Di conseguenza, accanto alla competizione per il miglior radiatore, la marmitta più molesta o il carburatore più costoso per il proprio scooter, tanti ragazzi fanno a gara a chi ha il PC più potente. L'Enermax Galaxy è il sogno di ogni appassionato che si rispetti: è l'alimentatore più potente in commercio, oltre che il più voluminoso. Non solo: è anche il migliore, e non tanto per le specifiche tecniche, comunque eccellenti. Oltre a supportare senza affanni eccessivi un sistema con quattro CPU Quad Core, quattro GeForce in SLI e ben 24 hard disk, il Galaxy si rivela incredibilmente affidabile ed efficiente, caratteristiche fondamentali se si vuole proteggere adeguatamente un computer del valore di migliaia di euro. L'efficienza è compresa fra l'80/85%, ed è garantita sino alla temperatura di 50°. Tendenzialmente, molti produttori indicano la potenza massima senza segnalare a quali temperature è ottenuta, rendendo difficile capire i valori "su strada" (considerato che, con l'aumentare della temperatura dell'alimentatore, l'efficienza cala drasticamente, e molti "furbi" riportano i valori misurati a 20° o meno). Insomma: siate sicuri che i 1.000 Watt del Galaxy saranno sempre disponibili, a meno di raggiungere temperature realmente esagerate per un alimentatore.

> "I 1.000 Watt saranno sempre disponibili"

Segnaliamo, inoltre, l'estrema pulizia dei segnali elettrici, completamente privi di spurie o picchi, grazie alla presenza di cinque linee separate da 12V, ciascuna in grado di erogare ben 18 A. Interessante anche il sistema di protezione PowerGuard, che tramite degli indicatori luminosi e dei beep segnala eventuali malfunzionamenti, compresa una velocità troppo bassa della ventola e anomalie nel segnale elettrico.

Per quanto riguarda i cavi, la dotazione è incredibilmente fornita. Oltre ai connettori standard, sempre collegati all'alimentatore, sono presenti nella confezione numerosi altri cavetti modulari da connettere solo se necessario, in modo da avere un case relativamente ordinato senza chilometri di fili che spuntano da ogni lato.

Il Galaxy 1000 è sovradimensionato per un PC casalingo, anche se potentissimo, ma non esitiamo a consigliarlo ai nostri lettori più esigenti. Non tanto per i 1.000 Watt che è in grado di erogare (e che serviranno a pochissimi), quanto per le funzioni di protezione e per la sua eccellente costruzione, che lo rendono incredibilmente affidabile.




**L'alimentatore più potente, affidabile e modulare mai passato per le nostre mani. È sovradimensionato, sia quanto a ingombro, sia per le specifiche, ma è anche la miglior PSU cui affidare un costoso PC di ultimissima generazione.**

**9**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere



richiede driver particolari e viene riconosciuto dai PC con XP o Vista come una normale unità di rete.

### ARRIVA L'IPHONE

Sebbene non sia strettamente legato al mondo dei PC, l'annuncio dell'iPhone, il primo telefono di Apple, interesserà certamente chi aspettava un apparecchio in grado di navigare in Internet e riprodurre MP3 e filmati compressi attraverso un'interfaccia grafica di facile impiego. Utilizzando un potente processore portatile Xscale, l'iPhone riesce a eseguire una versione modificata di OS X, il sistema operativo di Apple fortemente imparentato con Unix. L'interfaccia utente, basata su un display da 3,5 pollici di tipo thouchscreen, permette di utilizzare una versione di iTunes simile a quella presente nei PC di casa, e avvicina i menu del telefono a quelli dei più utilizzati programmi di messaggistica istantanea. Un sensore di movimento fa sì che, durante la riproduzione dei video, lo schermo si adegui alla posizione scelta dall'utente, passando al formato widescreen nel caso il dispositivo sia posto orizzontalmente. L'integrazione del browser Safari e di moltissimi Widget (piccoli programmi simili ai Gadget di Vista) completa le possibilità di un apparecchio con cui è consentito navigare nelle mappe di Google, trovare i numeri di telefono di negozi e ristoranti e connettersi alle reti Wi-Fi libere. Quando raggiungerà l'Europa, a fine 2007, l'iPhone verrà modificato in modo da essere compatibile con le reti UMTS.




### UN ATHLON A 3 GHZ

Con svariati anni di ritardo rispetto a Intel, finalmente anche AMD può vantare una CPU a 3 GHz. Contrariamente ai vecchi Pentium3 e Pentium D, l'Athlon 64 X2 6000+ non spreca gran parte della sua velocità nel correggere le errate

# IDEAZON REAPER GAMING MOUSE

**Produttore:** Ideazon
**Distributore:** You Too Videogames
**Internet:** www.ideazon.com
**Prezzo:** € 39

**Caratteristiche Tecniche**
**Caratteristiche tecniche**
**Pulsanti:** 7
**Sensibilità:** 1.600 DPI

**DI mouse dedicati ai giocatori, ormai, se ne vedono molti. Alcuni sono effettivamente degli strumenti concepiti per chi pretende il massimo della precisione e della velocità di risposta durante i deathmatch, altri sono semplici mouse ottici che si fregiano del titolo "for gamers" solamente per scopi pubblicitari.**

Ideazon non è un'azienda sconosciuta agli appassionati di videogiochi (è la produttrice della nota tastiera EZBoard Merc) e del suo Reaper attira molto il prezzo: attorno ai 40 euro, meno dei modelli più blasonati come il G5 o lo Habu. Se riuscisse anche solo ad avvicinarsi a questi esemplari, potrebbe essere la periferica d'eccellenza per il rapporto qualità/prezzo.

Dobbiamo dire che, al banco di prova, il Reaper Gaming Mouse si è comportato piuttosto bene: pur limitato a soli 1.600 DPI (ormai quasi tutti i modelli "da giocatori" arrivano a 2.000), è particolarmente reattivo, scivola bene sulla scrivania - meglio ancora su un mousepad di qualità - e non perde colpi nemmeno nel caso di brusche accelerazioni. Il sensore ottico, insomma, svolge egregiamente il proprio lavoro, tanto che non si notano quasi i pochi DPI in meno rispetto a prodotti più costosi. Anche il software a corredo, pur limitato nei confronti di altri, è dotato delle funzioni più importanti, come la possibilità di decidere i vari "passi" a cui variare la sensibilità e quella di riprogrammare a piacimento ogni pulsante. Volendo, invece di alternare fra tre valori differenti per i DPI, è possibile impostarne solo due, una peculiarità comoda considerando che esiste un solo tasto deputato a controllare tale funzione, al posto dei canonici due pulsantini sotto la rotella.

Il mouse assomiglia vagamente ai Razer. Una volta impugnato, però, le differenze sono evidenti.

> "Può soddisfare le esigenze di chi non disdegna qualche frag ogni tanto"

Come mai un prezzo così basso, se la periferica sembra funzionare bene e il sensore ottico si rivela all'altezza del difficile compito a lui affidato? L'economia è da ricercarsi nella scelta dei materiali e nell'ergonomia, che non risulta studiata in maniera approfondita. I pulsanti laterali non trasmettono alcuna sensazione di solidità e l'impugnatura non è particolarmente comoda. Senza contare che, muovendo velocemente il Reaper verso destra, sarà facile schiacciare inavvertitamente i pulsanti laterali, con le conseguenze (pessime) del caso.
Insomma, non è un modello adatto ai giocatori esigenti, sebbene, considerato il prezzo, non ci si debba lamentare troppo.

Può risultare un ottimo mouse da battaglia, da usare su un secondo PC, così come può soddisfare le esigenze di chi non gioca assiduamente, ma non disdegna qualche frag ogni tanto.




**Il Reaper non sostituirà i G5 o i Razer nei cuori degli appassionati del frag, ma, per la cifra cui viene venduto, è un ottimo mouse per chiunque altro. Avremmo preferito un'impugnatura più comoda.**

**7**

previsioni d'elaborazione del codice, avvicinandosi, quanto a prestazioni, ai Core 2 E6700. Integrando due core muniti di 1 MB di cache L2 ciascuno, il 6000+ è, in sostanza, la controparte per socket AM2 dei costosissimi FX 74, i processori composti da due CPU che AMD spera di vendere agli appassionati di performance che non badano a spese. Il 6000+, superando nettamente il vecchio FX62 a 2,8 GHz, dovrebbe essere una delle ultime CPU per socket AM2. i suoi successori utilizzeranno, infatti, il socket AM2+, capace di offrire pieno supporto al bus HyperTransport 3.0 a 4 GHz. Negli USA, il nuovo arrivato verrà venduto al prezzo di circa 600 euro.

## X1900 PER PORTATILI

In attesa dell'uscita di GPU DX10 per notebook, ATI ha annunciato il Mobility Radeon X1900. Strettamente imparentato con il Radeon X1950 Pro per desktop, il nuovo processore video animerà i notebook da gioco grazie 36 pixel processor e 8 vertex processor collegati alla RAM attraverso un bus da 256 bit. Sebbene ATI non abbia ancora ufficializzato la velocità della GPU, il processo costruttivo a 80 nanometri lascia pensare che il Mobility X1900 non si discosti di molto dai 580 MHz del cugino per desktop.

Chi non ritiene soddisfacenti tali specifiche apprezzerà la XG Station presentata da Asus: si collega ai notebook tramite Express Card e può accogliere qualsiasi VGA PCI-E per sistemi desktop. XG Station è provvista anche di un display riportante il framerate del gioco in esecuzione, e di una serie di controlli che agiscono sulla velocità della GPU. Praticamente, elimina del tutto i problemi di upgrade del comparto grafico dei notebook e integra un chip HD Audio compatibile con lo standard Dolby Live. Comprensiva di alimentatore



# CORSAIR TWIN2X2048-8888C4DF DOMINATOR

**Produttore:** Corsair
**Distributore:** Corsair
**Internet:** www.corsair.com
**Prezzo:** € 530

**Caratteristiche Tecniche**
**Caratteristiche tecniche**
**Frequenza massima:** 1.111 MHz
**Sistema di raffreddamento:** DHX
**CAS:** 4
**Voltaggio:** 2.5 Volt

**I nomi dei componenti hardware sono spesso difficili da ricordare – basti pensare alle sigle delle motherboard – ma quando si parla di moduli di memoria, la fantasia di qualche ingegnere supera ogni previsione.**

Solitamente, la sigla di un prodotto deve essere facilmente riconoscibile, come dimostrano i titoli dei videogiochi, ma secondo Corsair la strada da seguire è un'altra. Di fianco alla semplice quanto apprezzabile parola "Dominator", si trovano una serie di lettere e numeri che solo lo smanettone più incallito riuscirà a memorizzare come se nulla fosse. Ora, a GMC adoriamo la tecnologia e sappiamo bene che i numerini assurdi fanno riferimento a frequenze di lavoro e valori di CAS, ma ciò non toglie che riteniamo folle usare questo tipo di denominazione, anche solo perché sbagliare a riportarli correttamente è facile, di conseguenza obbliga uno scrupoloso controllo. Finito lo sfogo, possiamo semplicemente identificare queste RAM come la punta di diamante di Corsair e lo si capisce osservando le immagini in questa pagina.

Il dissipatore presente sopra ogni modulo indica chiaramente la predisposizione all'overclock, confermata ulteriormente da un accessorio aggiuntivo: un piccolo blocco con tre ventole da inserire sopra i due slot per le DDR2, che ha lo scopo di migliorare ulteriormente la ventilazione e quindi– almeno in via teorica – di poter "tirare" le frequenze al limite fisico dei moduli stessi. Tale tecnologia è denominata DHX (Dual-path Heat Xchange) ed effettivamente permette alle RAM di Corsair di lavorare a ben 1.111 MHz con un voltaggio di 2,5 Volt. Lo scotto da pagare è quello di doversi accontentare di valori di CAS molto elevati: come suggerisce la sigla, il Column Address Strobe equivale a 4, ben il doppio dei migliori moduli funzionanti a frequenze più contenute.

Le curiosità tecniche non finiscono qui, dato che le informazioni SPD sono state estese e, a queste, ne sono state aggiunte altre seguendo lo standard EPP (Enhanced Performance Profile), sviluppato in congiunzione con NVIDIA: se siete dotati di schede madri compatibili (come nForce 580 e 680), il BIOS provvederà a impostare al meglio i moduli, sfruttandoli a pieno voltaggio e piena frequenza, il tutto senza richiedere alcun intervento dell'utente.




"Chi vive di pane e overclock non potrà farne a meno"

Le Dominator sono fra le migliori memorie in commercio, anche se saranno in pochi a sentirne la necessità. Chi vive di pane e overclock non potrà fame a meno, ma tutti gli altri, ai quali basta che il computer sia stabile e veloce, difficilmente saranno interessati a investire tanto denaro per un modulo che permette un incremento di prestazioni misurabile solamente dai benchmark, e non certo "palpabile" durante le sessioni di gioco.

Un prodotto per smanettoni, ma chi ama la tecnologia fine a se stessa non saprà resistere alla tentazione di acquistare i gioielli di Corsair per il proprio PC. E non è un caso se le Dominator sono suggerite nel nostro Sistema ideale.







Il sistema di raffreddamento è super-efficiente e abbastanza silenzioso, anche se non proprio muto.

**La RAM più desiderabili che il denaro possa comprare. Se puntate all'overclock, prendetele subito. Se volete solo un PC stabile, considerate che con la stessa cifra potete acquistare 4 GB di memorie leggermente meno performanti.**

**9**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

esterno e scheda video GeForce 7900 GS (sostituibile dall'utente), la XG Station verrà proposta a un prezzo compreso tra i 500 e i 600 euro.

### EAX PER VISTA

L'eliminazione di qualsiasi tipo di accelerazione audio all'interno di Vista fa sì che solo i titoli pensati per la API OpenAL possano lasciare alle schede X-Fi il compito di gestire riverberi ed effetti legati alle caratteristiche dell'ambiente. Tale limite fa sì che tutti i giochi creati per Windows XP non possano più utilizzare gli effetti EAX all'interno del nuovo sistema operativo. Per aggirare il problema, e mettere a buon frutto le capacità dei processori X-Fi, Creative ha impegnato i suoi ingegneri nel progetto Alchemy, che punta a indirizzare verso OpenAL le istruzioni dirette al vecchio DirectSound 3D. La versione beta di Alchemy prevede l'inserimento manuale di due file all'interno delle cartelle dei giochi muniti di supporto alle EAX, ma il colosso di Singapore mira ad automatizzare tale operazione tramite un apposito installer. Maggiori informazioni sono disponibili all'indirizzo: **http://preview.creativelabs.com/alchemy/default.aspx**.

### RAM AD ACQUA

La risposta di OCZ alle RAM Corsair Dominator non si è fatta attendere: le nuove PC2-6400 Flex XLC utilizzano, infatti, un guscio metallico di dissipazione del calore collegabile a tutti i più diffusi sistemi di raffreddamento a liquido. Contrariamente alle avversarie Dominator, pensate specificatamente per operare a 1.066 MHz, le Flex



XLC (Xtreme Liquid Convection) raggiungono la velocità di 800 MHz, vantando tempi di latenza pari a 4-4-4 cicli di clock CAS e RAS.

# MSI RX1950 PRO

**Produttore:** MSI
**Distributore:** MSI
**Internet:** www.msi-computer.it
**Prezzo:** € 199

**Caratteristiche Tecniche**
**Caratteristiche tecniche**
**Frequenza core:** 580 MHZ
**Frequenza RAM:** 1,4 GHz
**RAM:** 256 MB GDDR 3
**Pixel Processor:** 36
**Vertex Processor:** 8
**Bus:** 256 bit (RingBus)

■ Il design della scheda è identico al modello di riferimento.

**SE avete bisogno di una scheda video potente e relativamente economica, in grado di durare qualche tempo e di far girare alla grande i titoli attuali, la migliore scelta è una VGA equipaggiata con una GPU Radeon X1950 Pro.**

Con 200 euro circa, ci si porta a casa un piccolo mostro con 256 MB di RAM e abbastanza potenza da visualizzare senza problemi anche i titoli più esigenti, il tutto senza rinunciare al livello di dettaglio e, spesso, nemmeno all'AntiAliasing. Difficilmente si raggiungeranno risoluzioni esagerate, ma per il tipico monitor a 1280x1024 (e, ancora meglio, per i sempre più diffusi HD-Ready da 1280x720) c'è potenza da vendere.

Come abbiamo indicato in passato, la X1950 Pro è caratterizzata da 36 Pixel Processor e da 8 Vertex Processor, tuttora in grado di reggere il passo anche con i pesanti shader di *Oblivion* e *Splinter Cell: Double Agent*. MSI non ha impiegato soluzioni particolari per il raffreddamento, che è quello standard a doppio slot. Cambia il colore del voluminoso dissipatore, ma forma e prestazioni sono quelle, più che dignitose, riscontrate nei modelli standard. Anche la rumorosità, almeno in 2D, si rivela più che accettabile, ma quando la temperatura sale e la ventola inizia a girare, il flebile ronzio si trasforma in un rombo infernale. In ogni caso, niente che un'accurata messa a punto dei parametri (magari tramite programmi come Atitool) non sia in grado di risolvere.




MSI include, insieme alla scheda, anche il gioco *TOCA Race Driver 3*, divertente, ma non nuovo e – soprattutto – non adatto a far mostrare i muscoli della potente GPU. In ogni caso, è un "regalo" che viene fatto, dal momento che il prezzo finale non varia rispetto ad altri modelli, anche privi di titoli in omaggio.

La proposta di MSI si rivela piuttosto interessante e, a meno che non siate in possesso di un monitor Full HD o superiore (come risoluzione), vi potrete godere tutto il panorama software per PC senza compromessi. Trattandosi di una scheda di fascia media, limitata alle DirectX 9, non è un investimento a prova di futuro, ma bisogna tenere conto che ci vorranno ancora parecchi mesi prima di vedere uscire i primi giochi DX10, e che, se si vuole godere del supporto di tali librerie, ora come ora sono disponibili solamente i costosi modelli di punta di NVIDIA.




**"Vi potrete godere tutto il panorama software per PC senza compromessi"**

**Un'ottima scheda di fascia media, anzi, la migliore nella sua categoria di prezzo. MSI ha inserito un discreto gioco, ma avrebbe potuto stupirci con un titolo a corredo più recente.**

**8½**

La tensione standard di utilizzo è di 2,0V, ma i moduli possono raggiungere quota 2,2V. La garanzia a vita delle DIMM soddisferà certamente i fan dell'overclock.

## ARRIVA SIDESHOW

I più importanti produttori di notebook non si sono fatti cogliere impreparati dal lancio di Vista e, durante il CES di Las Vegas, hanno presentato molti modelli compatibili con la tecnologia SideShow, che si concretizza in uno schermo LCD di piccole dimensioni con cui è possibile accedere a rubrica, programmi di istant messaging e mail, senza avviare il sistema operativo principale. Le funzionalità di SideShow sono destinate ad aumentare con il tempo, ma già oggi trasformano un notebook spento e chiuso in un piccolo palmare, eliminando la necessità di impiegare un dispositivo separato per accedere all'agenda personale o di avviare l'intero sistema solo per verificare il livello di autonomia della batteria.

## DUE PC E UN CASE

Ha un nome estremamente musicale il primo case di Thermaltake in grado di contenere due sistemi completamente assemblati. Largo 33 cm, alto ben 72 cm e costruito completamente in alluminio, il Mozart TX ha due ante laterali e 7 slot per unità disco da 3,5" e 5 da 5,25". Una delle due motherboard installabili può essere indipendentemente di tipo ATX o Micro ATX, mentre la seconda deve obbligatoriamente rispettare le dimensioni del formato Mini ITX. I due sistemi possono essere contemporaneamente accesi, senza nessun problema di dissipazione termica, grazie all'utilizzo di due alimentatori distinti e di un set di ventole da 12 cm. Pensato per chi vuole passare da Vista a Linux senza far uso di lenti programmi di virtualizzazione, il Mozart TX viene venduto a 280 euro.



# W850i




- **Produttore:** Sony Ericsson
- **Internet:** www.sonyericsson.com
- **Prezzo:** € 399

**L'ultimo nato della serie Walkman, il W850i, è anche il primo "slidar" dalla sua catagoria e il primo a utilizzara l'innovativo playar Walkman 2.0. Creato par un'utanza giovanile, il W850i dovrabba rappresentare la sintesl tra utilità, intrattanimanto e semplicità d'uso. Giochi a parta, parò...**

Da sempre, in questa rubrica, si plauda alla soluzioni "slide-up" per i telefonini usati a fini di gioco: la possibilità di escludera la tastiara numerica, che nella maggior parte dai titoli (perlomeno quelli d'aziona) non è utilizzata, a di disporre di un più ampio spazio "dadicato" ai pochi pulsanti necessari per giocare è una soluzione efficiente in termini di argonomia. Quasto, parò, se i tasti sono comodi, larghi a ban disposti. I tasti frontali del W850i, invece, sono minuscoli e mal posizionati (almano dal punto di vista di un vidaogiocatora).

Come se non bastasse, il display a matrice attiva con una risoluziona standard di 240x320 e 262.000 colori appare poco luminoso, decisamente sotto la media dei cellulari per questa fascia di prezzo, e rande disagevole giocare in condizioni di luca ambientale elevata (di giorno o in una stanza ban illuminata).
Di contro, è apprezzabila la scelta, da parta di Sony Ericsson, di includere nella confazione un Memory Stick Duo da 1 GB, considarata anche la memoria interna del dispositivo di appana 64 MB.

Il W850i, come tutti i telefoni di quasta sarie, non adotta Symbian come sistema oparativo. Il firmware proprietario di Sony, però, appara molto simila e rende la gestione del talefono samplice a agevole, e, considerata la compatibilità con le porte USB 2.0, 1.1 e 1.0, è stata samplificata anche la procedura di trasfarimanto fila da a par PC.
Ma tutto questo conta ban poco, se non si riesce a giocare.

**Bello da vedere e piacevole da ascoltare, ma per giocare è un disastro: i tasti frontali sono scomodi e il display è poco luminoso.** **5**

- memory stick 1 GB nella confezione
- discreto il sistema operativo
- display poco brillanta
- pessima ergonomia

# GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

## Provato

### PICTIONARY




Realizzato nel 1985 da Parker Brothers (gli stessi di "Monopoli"), "Pictonary" è un divertante gioco di società a base di squadre, carta, penna e molta fantasia. Nella versione originale, due o più team si affrontano cercando arrivare per primi alla fine del percorso di gioco. Per avanzare sulla plancia, ogni squadra deve riuscire a indovinare una serie di parole segrete, che vengono disegnate, a turno, dai suoi membri. Difficile immaginare, data la meccanica "manuale" dei gioco, una trasposizione videoludica su telefonino, ma a Electronic Arts ci sono riusciti, a anche bene: il gioco propone essenzialmente tre modalità, una in solitario a due in multiplayer (una cooperativa, a squadre, a una a eliminazione diretta). Nella modalità in solitario, il giocatore deve riuscire a indovinare, nel più breve tempo possibile, la parola disegnata dai computer, mentre nella modalità a squadre (più simile al gioco da tavolo) dovrà disegnare, usando il joypad del telefono, la parola da indovinare.

- Produttore: EA Mobiia
- Prezzo. € 5
- Versione provata Nokia 6630
- Internet www.eamobile.com

**Divertente da giocare in solitario, *Pictionary* su cellulare diventa entusiasmante in compagnia.** **8**

## Provato

### 24: AGENT DOWN




Seconda puntata dalla saga di *24*, realizzata da I-Play su licenza dell'omonima serie televisiva con protagonista Keifer Sutherland. *Agent Down* riprende, migliorandolo notevolmente, lo stile del primo titolo, riproponendo la stessa formula vincente costituita da un'equilibrata miscela di stealth-azione e una nutrita compilation di mini-giochi. Nelle fasi principali, in cui ci troveremo quasi sempre a vestire i panni dell'agente speciale Jack Bauer, *Agent Down* adotta lo stesso psichedelico motore grafico del predecessore, in cui la scena viene vista idealmente attraverso un display a infrarossi, con la caratteristica visuale monocromatica verde e con i personaggi (il protagonista e i cattivi) di colore giallo-arancione. Particolarmente apprezzabili i nuovi minigiochi, più avvincenti a meglio realizzati rispetto al primo *24*, a che scandiscono alcuni momenti topici dai gioco, come la forzatura di una serratura o l'accesso a una rete informatica protetta a criptata. Da soli varrebbero il costo del download..

- Produttore I-Play
- Prezzo € 5
- Versione provata· Nokia 6630
- Internet www.iplay.com

**Il seguito di *24* migliora le idee del predecessore, inserendo nuovi e più avvincenti mini-giochi.** **8**

## Fiction, che passione!

*24: Agent Down*, di cui potete leggere la recensione qui sopra, non è l'unica midlet ispirata a una celebre serie TV. Mai come in questo periodo, infatti, il mondo televisivo è stato fonte d'ispirazione per gli sviluppatori di tutto il mondo, con particolare riguardo per il settore, piccolo, ma estremamente vitala, del mobile-gaming. Gameloft pare credere fortemente in questa nuova tendenza, al punto d'avere investito una cifra considerevole nell'acquisto di tre licenze relative ad altrettante serie di successo. Dedicato a un pubblico prevalentemente adolescenziale (a in massima parte femminile) è *The OC*, un gioco che, ispirandosi all'omonimo polpettone romantico realizzato dalla Fox, propone un motore di gioco non troppo diverso da *The Sims*: nei panni dei personaggi della saga (Ryan, Seth, Marissa o Summer), il giocatore dovrà portare a termine una serie di "compiti" in ambito sociale, come conquistare una ragazza, fare amicizia con un compagno a altre amenità simili. Non molto diverso nei toni, anche se rivolto a un pubblico leggermente più maturo, si preannuncia *Desperate Housewives*: le inquietanti e morbose vicende di Wisteria Lane fanno da sfondo alla trama del gioco, ispirato all'omonima serie della ABC. Nella sua versione definitiva (il gioco è ancora in fase di sviluppo), il titolo dovrebbe contenere anche una nutrita serie di mini-giochi. Sempre della ABC, ma rivolto ad un pubblico più ampio e prevalentemente maschile è il celeberrimo *Lost*. Questo progetto è ancora in fase embrionale nel momento in cui scriviamo, ma si proporrà essenzialmente come un gioco d'avventura ed esplorazione nella misteriosa isola della serie originale. Merita una citazione, infine, anche *Battlestar Galactica*, ispirato all'omonima serie di telefilm prodotta dalla Fox. Il gioco, realizzato dalla francese In-Fusio, si propone essenzialmente come uno sparatutto spaziale multidirezionale (un po' come i vecchi *Sinistar* o *Time Pilot*, per chi se li ricorda), ma, grafica della astronavi a parte, non riprende praticamente nulla della serie da cui trae il titolo.

# Il Sistema GIUSTO



Il Sistema Giusto di questo mese non apporta modifiche sostanziali alle tre configurazioni, che sembrano trattenere il respiro in attesa del debutto della GPU R600, la risposta di ATI alle velocissime GeForce 8800 di NVIDIA.

## PESI E MISURE

Tra le tante mail che giungono in redazione, ve ne sono alcune che esprimono perplessità riguardanti il Sistema base descritto in queste pagine, ritenuto da certi lettori troppo costoso. Tali considerazioni sono spesso generate da un'incomprensione legata al termine "base": i componenti presenti nella nostra configurazione più economica puntano a ottenere il miglior rapporto tra costo e prestazioni. Esistono molte schede video, dal prezzo prossimo ai 100 euro, in grado di eseguire *Oblivion* o *Call of Juarez*; alla prova dei fatti, però, tali VGA offrono un rapporto tra euro spesi e numero dei fotogrammi generati peggiore di quello che caratterizza le 7600 GT. La scelta di CPU dual core, hard disk capienti e schede madri dotate di ampia espansibilità ha lo scopo di preservare la longevità del Sistema base. Questo, nella sua forma attuale, riuscirà a eseguire egregiamente tutti i giochi del 2007 e (forse) del 2008, che si appoggeranno al multithreading e faranno ampio utilizzo di tezture in alta risoluzione. La configurazione suggerita rimane, in ogni caso, indicativa e la spesa può essere facilmente snellita senza incidere sulla fluidità dei mondi virtuali, per esempio acquistando un monitor da 17 pollici o una scheda madre micro ATX dotata di soli 2 slot PCI.

## ▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6700 € 1.010**
Socket 775 – 2,66 GHz - Quad Core – 8 MB Cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E6600 Duo € 300**
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit

■ **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 4200+ € 165**
Socket AM2 – 2,2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Il quadruplice core di Kentsfield, il processore più potente mai prodotto da Intel, darà il meglio con i primi giochi del 2007 specificatamente pensati per il multithread, ma già oggi vince a mani basse in tutti i benchmark. Le CPU adottate dalle configurazioni più economiche eseguono senza incertezze anche i motori di gioco più esigenti.

## ▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200**
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon X1950 Pro € 210**
575 MHz core – 256 MB GDDR3 1,38 GHz – bus 256 bit – 36 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 180**
560 MHz Core – 256 MB GDDR3 1.4 GHz – Bus 128 Bit – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Il Sistema ideale entra di prepotenza nel reame delle DX10 grazie alla GPU G80 nella sua forma più veloce. Mentre i Geometry Shader e il bus da 384 bit spingono le GeForce 8800 a risoluzioni estreme, i giocatori che intendono godere appieno di *Call of Juarez* sugli LCD da 20 pollici vedranno soddisfatte le proprie esigenze dagli shader 3.0 delle GPU DX9.

## ▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 330**
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

■ **SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 160**
Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16z – 1 PCI-E 8x – 2 PCi 1z – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

■ **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

## ▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator 8888 € 530**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore attivo

■ **SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair 6400C4 € 145**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le nuove Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano delle più comuni DDR2 800 MHz, perfette per le CPU dual core di ultima generazione, ma il Sistema medio si distingue comunque grazie a delle latenze ridotte.

## ▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

## ▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Dell E207WFP € 407
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 240
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

Il formato widescreen domina il comparto monitor, che vede tre LCD muniti di HDCP e cristalli a bassa latenza assecondare le esigenze degli artisti del frag e quelle di chi utilizza il PC per riprodurre i contenuti video HD. I modelli adottati dalle due configurazioni più economiche offrono una diagonale e una qualità cromatica inferiori rispetto allo schermo ideale, ma esaltano comunque l'aspetto degli ultimi giochi.

## ▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

## ▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Plextor 760SA € 140
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Philips SPD6001BD/00 € 55
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD-R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se il modello scelto per il Sistema Ideale si distingue per essere l'unico masterizzatore SATA capace di raggiungere la velocità di 18x, le unità NEC e Philips adottate dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare etichette laser.

## ▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 85
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

## Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 5.450 (limite 5.600) | € 1.670 (limite 2.200) | € 995 (limite 1.200) |

### TASTI SOTTILI

Sempre più giocatori adottano tastiere dal profilo ristretto e dotate di tasti a corsa breve, per ridurre il rumore prodotto durante la digitazione e per ottenere la massima reattività durante gli scontri a fuoco tipici degli FPS. Ecco tre modelli silenziosi e precisi.

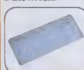
**Logitech diNovo Edge**
€ 199
Un unico pezzo di plexiglass nero tagliato tramite laser, connesso al PC tramite Bluetooth e munito di base di ricarica. I controlli multimediali a sfioramento e la qualità costruttiva rendono la tastiera elegante e infallibile durante la digitazione.



**Saitek Eclipse**
€ 42
A metà strada tra le tastiere dei laptop e quelle tradizionali, la Eclipse è sormontata da tasti retroilluminati per facilitare il gioco in notturna, e ammortizzati in modo da risultare silenziosi. A breve, sarà sostituita dalla Eclipse II, dotata anche di pulsanti multimediali.



**Trust KB1500**
€ 20
Una delle tante tastiere sottili che, grazie al layout da laptop, si adatta alle scrivanie più anguste senza sacrificare nessuno dei classici 108 tasti. Retroilluminata e dotata di alcuni pulsanti in alluminio, ben si abbina ai case moddati.



# schermo BLU

*Premi INVIO per continuare*



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

## LAG E GIGABIT

**A volte, capita di dover scendere a compromessi. Ne sanno qualcosa i giocatori di *World of Warcraft*, costretti a disattivare i più sofisticati filtri delle GeForce 8800 per godersi alcuni paesaggi delle Outland o obbligati a ridurre le funzionalità delle schede di rete per non rispondere con eccessivo ritardo agli attacchi del nemico.**
**In realtà, nel caso del PC si scende a compromessi solo con il tempo. La comunità di giocatori e sviluppatori di software indipendenta, se si ha la giusta pazienza, riesce sempre a superare i limiti del software, facendo uso di patch, driver aggiornati o utility scritte appositamente.**
**Quedex**

## LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

## USB TRADITORE

Dopo una ventina di secondi dall'accensione, il mio PC si riavvia mostrando una terribile schermata blu denominata **MULTIPLE_IRP_COMPLETE_REQUEST**.

**Erik108**

L'errore in questione è quasi sempre causato da una periferica USB priva di driver aggiornati. Una diagnosi più precisa può essere effettuata esaminando il valore numerico che accompagnala schermata blu, ma se al tuo sistema è collegato uno Speedpad Nostromo N52, non posso che consigliarti di raggiungere senza indugi il sito **www.belkin.com** e di scaricare la versione **2.5** dei driver, in modo da eliminare la sorgente più comune del problema. Se lo schermo blu dovesse persistere, procedi ad aggiornare i driver di webcam e lettori MP3, e a disinstallare i software di gestione di tastiere e mouse, affidandoti a quelli standard di Windows. Se il valore numerico indicato finisce con i numeri **0044**, esistono buone possibilità che il responsabile del problema sia il componente software **falstaff.sys**, utilizzato da tutti i modem USB muniti di controller Cypress. Tale eventualità farà sì che la schermata blu appaia soprattutto nel momento in cui tenti di connetterti o di navigare in Internet. Consulta il sito del tuo provider o quello del costruttore del modem ADSL alla ricerca di software di gestione aggiornati, senza modificare le impostazioni della connessione remota.



La quarta incarnazione di *Quake* non apprezza l'attivazione del pannello di controllo delle webcam in background.

## WEBCAM INVADENTE

Ho installato la patch 1.3 per *Quake* 4. Ora, ogni volta che provo a entrare in un server o a creare una partita multiplayer, compare la barra delle applicazioni sopra la schermata di gioco, il framerate crolla avvicinandosi ai 5 FPS e, dopo alcuni secondi, l'applicazione si pianta riportandomi al desktop, in cui nel frattempo si è aperta la finestra di controllo della webcam Live Cam.

**JeanVHA**

Come molti titoli pensati specificamente per il multiplayer e le competizioni agonistiche, *Quake* 4 include un suo sistema di chat vocale, grazie a cui è possibile comunicare con i compagni. Il fatto che il gioco si pianti entrando in un server indica il tentativo, da parte del motore, di utilizzare il microfono della tua webcam come periferica di acquisizione della voce. Tale frangente non produrrebbe alcun problema, se non fosse che la consultazione della periferica attiva il pannello di controllo della stessa, distogliendo l'attenzione della CPU dall'esecuzione del codice di Carmack e soci. Se non ti interessano le funzioni vocali, puoi modificare il




Alcune periferiche USB munite di convertitori analogico-digitali, quali modem USB e webcam, possono generare delle schermate blu, in assenza di driver aggiornati.

# Le regole dell'upgrade

**Dopo aver speso miliardi di dollari nello sviluppo di un sistema operativo in gran parte nuovo, Microsoft avrebbe dovuto investire qualche spicciolo in più in campagne informative. Molti utenti, tratti in inganno dalle errate informazioni circolanti in Rete, pensano infatti che le versioni di aggiornamento di Windows Vista non siano utilizzabili da chi possiede Windows 2000 o Windows XP Pro. In realtà, i possessori di questi sistemi operativi, così come quelli che utilizzano XP Home, possono impiegare senza problemi qualsiasi aggiornamento.**

**In alcuni casi, però, il passaggio al nuovo sistema operativo richiede la formattazione dell'hard disk o l'utilizzo di una nuova partizione.**
**Solo chi impiega XP Home sarà in grado di effettuare in ogni caso l'upgrade software, sostituendo i file del vecchio sistema operativo con quelli di Vista (operazione che, è bene ricordarlo, sconsigliamo vivamente ai videogiocatori che intendono sfruttare appieno la velocità del loro hardware). Per tutti gli altri, ecco una tabella chiarificatrice:**

**X – possibilità di upgrade software**
**Y – richiede una formattazione o una partizione vuota**

| | Home Basic | Home Premium | Business | Ultimate |
|---|---|---|---|---|
| **XP Home** | X | X | X | X |
| **XP Pro** | Y | Y | X | X |
| **XP Media Center** | Y | X | Y | X |
| **XP 64 Bit** | Y | Y | Y | Y |
| **2000** | Y | Y | Y | Y |

file **Quake4config.cfg**, presente nella cartella **q4base**, in modo che la voce **set si_voiceChat** abbia il valore **0**. Se intendi conservare la possibilità di chattare, e sei munito di un microfono collegato alla scheda audio, puoi invece agire nella sezione **Suoni e Periferiche** del Pannello di controllo, in modo da cambiare la periferica di registrazione predefinita. Sei anche libero di continuare a impiegare la webcam come microfono durante i deathmatch, togliendo il segno di spunta all'opzione **Automatically Launch Live! Cam Console when Streaming media**, che compare premendo con il tasto destro del mouse sul pannello della periferica. In questo caso, però, ti consiglio di spostare il connettore USB del mouse, in modo che non condivida lo stesso controller con la webcam, o incapperai in un lag del mirino sperimentato da molti fraggatori.

## MENU MANCANTI

L'elenco programmi del mio menu Start non mostra alcuna voce. Il problema si è presentato dopo aver utilizzato Game XP, il programma che dovrebbe eliminare tutti i servizi inutili durante l'esecuzione dei giochi. Ogni volta che usavo il pulsante Restore State, mi ritrovavo con qualcosa di mancante. Finché si trattava dei suoni di sistema la cosa non mi infastidiva, ma ora, per avviare i giochi devo per forza lanciare gli eseguibili direttamente dall'hard disk.

**Monta76**

Come tutti i programmi che agiscono in profondità nel registro, Game XP andrebbe utilizzato solo dopo aver generato un punto di ripristino del sistema, così da evitare che la disattivazione di un servizio o la cancellazione di una chiave minino il corretto funzionamento del PC. Tramite l'apposita utility di Windows, verifica la presenza di punti di ripristino antecedenti l'insorgere del problema. Se non ne trovi, prova a sfruttare la funzione **Windows Default** proposta dallo stesso Game XP: ricompariranno anche i servizi da te disattivati manualmente, ma il menu programmi dovrebbe tornare a essere visibile. Utility come Game XP andrebbero comunque usate solo sui PC afflitti da una grande quantità di programmi attivi in background, capaci di rallentare i giochi a causa di una carenza della RAM. I sistemi più recenti non possono trarre alcun vantaggio dall'eliminazione degli eseguibili che, anche se sommati, non impegnano una CPU dual core più del 3%.

## SHADER INDISPENSABILI

Far funzionare *Race – The WTCC Game* sul mio sistema è un'impresa disperata. Credo che il problema sia legato a Steam, infatti l'errore con cui mi scontro recita: **l'Applicazione Steam 1.1.0.1 has crashed**. C'è un modo per attivare il gioco senza Steam? In alternativa, mi conviene attendere che il programma di Valve aggiorni automaticamente il titolo? Ora è installata la patch 1.1.0.4, ma l'errore persiste. Possiedo un Pentium4 a 3 GHz, una Asrock PT880 e un Radeon 9250.

**MikaR**

La causa del problema non è Steam, la cui presenza, insieme a una connessione Internet, è necessaria solo per il tempo necessario ad attivare online l'ultima simulazione dei SimBin. È il Radeon 9250, con i suoi shader di prima generazione, a collidere con i requisiti del motore di gioco, che esige una VGA pienamente compatibile con le DirectX 9, quindi munita di shader 2.0. L'unico modo per avviare *Race* sul tuo sistema consiste nel sostituire la VGA con uno dei tanti Radeon X800 acquistabili nel mercato dell'usato, con una GeForce delle serie 6000-7000 o con un Radeon X1600 o X1950 AGP. Approfitto della tua lettera per rispondere anche a chi ha visto la capienza del proprio hard disk diminuire progressivamente con il procedere delle gare: a diventare sempre più ingombrante è la cartella **Replaydata**, presente nella directory di installazione del gioco, ovvero **Steam\Steamapps\nomeutente\Race**. Per evitare che le registrazioni delle gare si accumulino senza sosta, è necessario disattivare l'opzione **TimeStamp Replays** nelle impostazioni interne del gioco.



*Race* non può funzionare sulle GeForce FX e sulle Radeon precedenti alle 9550, dato che richiede la presenza di shader di seconda generazione.



Sono sempre di più i titoli incompatibili con le vecchie schede DirectX 8 prive di shader di seconda o terza generazione.

## UNA LAN PIGRA

Voglio collegare il PC con quello dei miei coinquilini, utilizzando uno hub Gigabit a 5 porte. In teoria, collegandomi all'altra macchina della casa munita di porta Gigabit, dovrei riuscire a spostare i dati alla velocità di 125 MB al secondo, ma in realtà non riesco a superare i 10 MB/s. Il Pannello di controllo mi indica, poi, una connessione a 100 Mbit, e non offre alcuna opzione per elevare questo valore. Esistono dei programmi in grado di verificare la velocità della LAN? È vero che devo comprare dei cavi appositi per raggiungere la velocità massima?

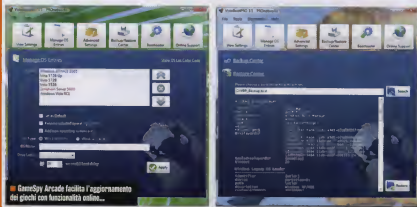
**Kevin**




Gli switch e i router di classe Gigabit, contrariamente agli hub, possono coordinare adattatori di rete di velocità diversa, senza rallentare le prestazioni complessive della LAN.

## Solo per esperti Un boot personalizzato

La convivenza di Vista con XP e Windows 2000 avviene, nella maggior parte dei casi, senza interventi particolari da parte dell'utente. Durante l'installazione, infatti, il nuovo sistema operativo crea un menu dual boot che, a ogni avvio del PC, consente di scegliere se caricare Vista o le versioni precedenti di Windows. In alcuni frangenti, però, la procedura non va a buon fine, soprattutto se nel sistema sono presenti più installazioni di XP e Windows 98, o se i sistemi operativi sono posti su dischi dotati di interfacce diverse. Davanti all'impossibilità di caricare XP, causata dallo smarrimento del file NTLDR, l'azione da intraprendere sarebbe quella di utilizzare l'utility Vista Boot Configuration Data, un programma munito di configurazione testuale capace di cambiare le impostazioni di caricamento dei sistemi operativi Microsoft. Chi non sente la necessità di apprendere i segreti di questo complesso programma, però, apprezzerà l'utility VistaBootPro, scaricabile gratuitamente all'indirizzo **www.pro-networks.org/vistabootpro/intro.php** e in grado di riprogrammare il BCD tramite una comoda interfaccia grafica. VistaBootPro, sviluppato sin dai tempi delle prime beta di Longhorn, consente di cambiare nome e aspetto alle voci del menu multiboot, e di impostare un diverso sistema predefinito. Purtroppo, il programma non contempla ancora le installazioni Linux, e non può superare i rigidi limiti del BCD, ma il suo sito ufficiale include un forum ricco di suggerimenti utili a chi non riesce ad avviare Vista nel modo desiderato.

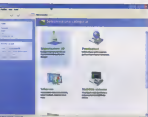



GameSpy Arcade facilita l'aggiornamento dei giochi con funzionalità online...

Con VistaBootPro è possibile configurare l'avvio del PC in modalità dual o multi boot, senza far ricorso ai complessi comandi testuali previsti da Microsoft.



L'esplorazione dei territori al di là del portale oscuro ha dato qualche grattacapo ai valorosi abitanti di Azeroth, che però non si fanno intimorire facilmente.



Nonostante le ultime GeForce includano delle modalità AntiAliasing molto sofisticate, è bene lasciare alle applicazioni la gestione di questo filtro.

L'utilizzo di uno hub fa sì che la velocità della rete si attesti sulle caratteristiche della scheda ethernet più lenta. Se uno dei PC collegati alla LAN è munito di controller Fast Ethernet, tutte le macchine presenti nella LAN opereranno alla velocità di 100 Mbit, allo scopo di assicurare una corretta consegna e ricezione dei dati. Per elevare la velocità di comunicazione tra i due PC muniti di Gigabit, e preservare l'accessibilità al computer più lento, dovresti sostituire lo hub con uno Switch. In alternativa, se i due PC sono muniti di un secondo controller di rete (come spesso accade, in presenza di motherboard recenti), potresti utilizzare un secondo cavo di tipo crossover per collegare le due macchine senza passare dallo hub. Tecnicamente, solo i cavi di tipo CAT6 assicurano il corretto funzionamento delle reti Gigabit, ma in realtà, se i PC non distano tra loro più di 20 metri, i più economici cavi di tipo CAT5 funzionano altrettanto egregiamente.
Una sezione del noto programma SiSoftware Sandra (**www.sisoftware.co.uk**) è dedicata proprio alla valutazione della velocità della LAN e delle connessioni Internet, ma anche il semplice Task Manager di Windows offre un monitor in tempo reale relativo alla quantità di dati inviati e ricevuti. Tipicamente, la velocità media raggiungibile da una connessione Gigabit è ben lontana dai 125 MB/s teorici: firewall software, impegno della CPU e caratteristiche dei dischi limitano, il più delle volte, a 40-50 MB/s la velocità massima raggiungibile da due PC correttamente configurati. Per ottenere prestazioni maggiori, raggiungi le opzioni di configurazione avanzate di tutte le schede Gigabit e imposta su 9000 byte la grandezza dei jumbo frame, così da inviare e ricevere pacchetti di dimensioni 6 volte maggiori rispetto a quelli standard.

### TERRENI MALEDETTI

Dopo aver speso una cifra considerevole in un grandioso monitor Dell da 30 pollici e in una GeForce 8800 GTS, con l'intento di godermi i territori delle Outland alla magnifica risoluzione di 2560x1600, mi ritrovo solo davanti a un gigantesca schermata blu. Quella che appare ogni volta che tento di entrare nella regione di Zangarmarsh. L'errore è tanto inevitabile, da impedirmi di completare le quest intraprese.

**Myrd**

Il mio fedele priest viene colpito da una maledizione ogni volta che entra nella regione di Zangarmarsh. I suoi incantesimi iniziano ad accumulare un lag sempre maggiore, dopodiché sopravviene una disconnessione completa dal server. Riconnettersi, in seguito, è una prova di pazienza, dato che l'ingresso nei server mi risulta inibito per circa 5 minuti.

**Danilo**

Non capita tutti i giorni di ritrovarsi davanti a una regione virtuale infestata da tante forze maligne. Entità che, però, non richiedono amuleti o armature epiche, quanto delle semplici visite ai pannelli di controllo delle schede di rete e delle VGA. La schermata blu affligge solo i possessori di GeForce 8800 che non hanno ancora installato i ForceWare 97.92 per Windows XP. In alcuni casi, è comunque necessario raggiungere le impostazioni 3D della potente scheda DirectX 10 e lasciare che l'AntiAliasing venga controllato dalle applicazioni. Il lag crescente sperimentato da alcuni giocatori nelle Outland, invece, può essere evitato entrando nelle proprietà della scheda di rete (da Gestione periferiche), raggiungendo la scheda **Avanzate** e impostando su **Disabled** la voce **Checksum Offload**. Così facendo, si pone sulle spalle della CPU il compito di verificare l'integrità dei dati ricevuti, aumentando l'impegno del processore, ma aggirando il problema in attesa che venga risolto nelle prossime patch sviluppate da Blizzard.



# SOS Rapido Risposte brevi

**D** Ogni volta che provo ad avviare *Gothic 3*, mi trovo davanti all'errore **Impossibile trovare il punto di ingresso Heap Set Information**, con uno specifico riferimento al componente **kernel32.dll**. Ho usato il comando sfc/scannow che avevi consigliato a un altro lettore, in modo da rimpiazzare i file di sistema indispensabili, ma nulla è cambiato.

**Arnaldo**

**R** [illegible] te [illegible] port[illegible] [illegible] di [illegible] impor[illegible] file di [illegible] ata pre[illegible] a de[illegible] het[illegible] one Visual C[illegible] Microsoft [illegible] vier e [illegible] eme al [illegible] bbia [illegible] I pr[illegible] ale. Puoi [illegible] solvere il pr[illegible] file **vcredist_x86.exe** [illegible] ella cartella **tools** del DVD di installazion[illegible] ativa, troverai il pacchetto cercando [illegible] chiave **visual C++ package** nella sezione [illegible] oad del sito **www.microsoft.com**.

■ L'ultima patch di *Football Manager 2007* elimina un bug che impedisce la creazione di squadre dalla rosa ben fornita.

**D** Sul mio portatile Acer non posso giocare a *Football Manager 2007*. Non appena mi ritrovo in un menu del gioco richiedente la consultazione delle cartelle di Windows, compare prima l'errore **array acces out of bounds**, poi una finestra che indica l'interruzione del programma a causa di un errore grave.

**Jaky91**

**R** [illegible] bbene [illegible] errore s[illegible] a provoc[illegible] to da[illegible] ntemporaneo possesso di tropp[illegible] non dovrai liberarti della tu[illegible] lunga. La patch 7.[illegible] scaricabile [illegible] o **www.sigames.com**, risolve [illegible]. Se, dopo l'aggiornamento, [illegible] se ostinatamente ripresentar[illegible] di registro scrivendo **regedit** [illegible] **Esegui** di Windows, cerca la chiave **Football Manager** premendo il tasto F3 ed eliminala. Per precauzione, salva tutt[illegible] amo **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software** [illegible] andolo e usando [illegible] one Esporta. [illegible] avvio successivo potrai [illegible] inare il registro precedente semplicemente facendo [illegible] eg generato.

**D** Posso creare una barra di Avvio veloce e inserivi i programmi che lancio più frequentemente? Mi ritrovo spesso ad avere il desktop ricoperto di finestre e, per lanciare un'applicazione, devo per forza chiuderle tutte contemporaneamente. Se potessi avviare *Guild Wars* esattamente come faccio con Internet Explorer o il Media Player risparmierei un sacco di clic.

**Massimo**

**R** [illegible] rea, [illegible] sk, [illegible] ma n[illegible] do [illegible] scibil[illegible] ata, [illegible] esempio). Sel[illegible] a [illegible] rra di Windows con il tasto destro e scegli **Nuova barra degli strumenti**. Raggiungi, con il menu Sfoglia che comparirà, la cartella da te creata. Procedi poi a inserirvi tutti i collegamenti ai programmi che intendi lanciare rapidamente. Ti troverai con una barra di Avvio rapido personalizzata e modificabile in base alle tue esigenze. Ricordati che, per far comparire tutte le icone contemporaneamente, dovrai togliere il segno di spunta alla voce **Blocca barra delle applicazioni**.

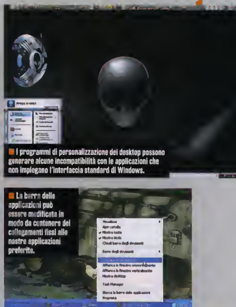
**D** Ho installato una skin per Windows XP chiamata AlienGuise, ma ora, quando avvio un brano musicale o un video, non riesco più a vedere il Windows Media Player. La musica proviene normalmente dalle casse, ma sul desktop non c'è traccia dell'interfaccia, o del video.

**DocGoo**

**R** [illegible] programma A[illegible] non è che [illegible] versione di WindowBlind[illegible] modificata e [illegible] gratuitamente da Alienware, azienda [illegible] specializzata nella produzione di PC per [illegible] giocatori. Raggiungendo l'indirizzo **www.alienware.com/standalone_pages/invader.aspx** potrai non solo caricare una versione aggiornata del programma, compatibile con le versioni 10 e 11 del Media Player, ma anche alcuni nuovi temi sempre ispirati alla tecnologia "aliena" che sembra infusa nei componenti hardware più potenti.



■ L'impegnativo motore di *Gothic 3* richiede la presenza del pacchetto redistribuibile Visual C++, per funzionare correttamente.



■ I programmi di personalizzazione del desktop possono generare alcune incompatibilità con le applicazioni che non impiegano l'interfaccia standard di Windows.

■ La barra delle applicazioni può essere modificata in modo da contenere dei collegamenti fissi alle nostre applicazioni preferite.

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 30, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 30, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

### GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

### GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

### UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

### IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

## La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro a Longevità) a due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione a Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto [illegible] sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

## Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

### REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

**Anche se racante a di qualità, *DS 2* non necassita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmenta ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aparta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanne forzati dai drivar della scheda video), l'effetto non è disprezzabiie.**

**PC Fascia Bassa**

| Risoluzione | 800x600 | 1024x768 | 1280x1024 | 1600x1200 |
|---|---|---|---|---|
| Anti Aliasing | 4x | 2x | 2x | 2x |

[illegible] quarta [illegible] GeForce è [illegible] una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, a capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

**PC Fascia Media**

| Risoluzione | 800x600 | 1024x768 | 1280x1024 | 1600x1200 |
|---|---|---|---|---|
| Anti Aliasing | 4x | 2x | 2x | 2x |

La [illegible] è una scheda [illegible] peso degli anni, ma in queste gioco fa faville a le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandole a 2x.

**PC Fascia Alta**

| Risoluzione | 800x600 | 1024x768 | 1280x1024 | 1600x1200 |
|---|---|---|---|---|
| Anti Aliasing | 6x | 6x | 6x | 6x |

Un [illegible] di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, a DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

## Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

**MASSIMILIANO ROVATI**
Specializzato in: Garantire [illegible] bene e l'ordine salvando [illegible] loro stessi i collaboratori [illegible] presentano i testi in [illegible]ardo, anche nel 200[illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

**PAOLO DENTE**
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: *Caesar IV*

**ALBERTO FALCHI**
Specializzato in: Smontare e rimontare i PC redazionali, producendo un baccano d'inferno, alla ricerca del "suono del silenzio"
Gioco Preferito: *Barrow Hill*

**ALESSANDRO POLLI**
Specializzato in: Fare le solite battute di pessimo gusto sui suoi capi. Gli piace molto sentirsi come gli eroi nei film americani.
Gioco Preferito: *Tutti i giochi dell'archivio*

**RAFFAELLO RUSCONI**
Specializzato in: Incidere più versioni dei preziosi supporti ottici di GMC in tempo record e usando almeno tre PC diversi
Gioco Preferito: *Supreme Commander*

**YURI ABIETTI**
Specializzato in: Ind[illegible] pesanti elmi metalli[illegible] danzare come un [illegible] sul palco. [illegible] Lato Oscuro ha [illegible]
Gioco Preferito: *SW [illegible] "Esercito dei Corrotti*

**ELISA LEANZA**
Specializzata in: Su[illegible] scuse per ritardi a[illegible] collaboratori. Lei, p[illegible] consegna sempre [illegible] (o quasi)!
Gioco Preferito: *Gothic [illegible]*

# I mastini della guerra

## Così tanti RTS, così poco tempo...

**PIÙ volte abbiamo sottolineato che il mercato del PC segue delle regole un po' strane, almeno all'apparenza. Queste vedono alcuni generi sparire per mesi, per poi riapparire in massa con decine di titoli.**

Non si può dire che gli strategici in tempo reale siano mai "spariti" del tutto dal PC, dato che sono una delle "bandiere" del nostro compagno di giochi preferito, ma la quantità di titoli che stanno uscendo in questo periodo è notevole. Non abbiamo ancora seppellito l'ascia di guerra delle due campagne di *Warhammer: Mark of Chaos*, ed ecco arrivare l'eccellente *Supreme Commander*, creato dal genio che ci ha già regalato l'indimenticabile *Total Annihilation*. Come al solito, non vogliamo anticiparvi nulla, dato che l'esaustiva recensione di Raffaello Rusconi vi aspetta semplicemente girando questa pagina, ma siamo sicuri che molti generali digitali non vedono l'ora di comandare dei robottoni in stile "Transformers".

Qualche pagina più in là, troverete un altro RTS degno di nota, *War Front: Turning Point*, che sebbene perda un po' nel confronto con giochi simili ambientati nell'affollatissimo panorama della Seconda Guerra Mondiale, grazie a uno stile quasi steampunk riesce a rivelarsi originale a sufficienza, tanto da spingere il giocatore ad "andare un po' più avanti". E non dimenticate che il prossimo mese, se tutto va bene, arriverà l'attesissimo *Command & Conquer 3*!

Un altro genere che sta tornando sui PC in massa, anzi, a valanga, è quello delle avventure grafiche, date per morte quasi ogni anno, ma che puntualmente dimostrano di godere d'ottima salute. Ben quattro titoli recensiti su questo numero appartengono a tale categoria e, fra tutti, vi consigliamo di non perdere la recensione di *Borrow Hill*, scritta da un entusiasta (per i suoi standard!) Alberto "Pape" Falchi.

Le avventure grafiche stanno vivendo una seconda giovinezza?
Aspettiamo i vostri commenti sul forum di Games Radar!

**Paolo Paglianti**
**paolopaglianti@sprea.it**



LE PROVE DI QUESTO MESE




















**VINCENZO BERETTA**
**Specializzato in.** Avere il PC rovinato irrimediabilmente da virus, il cellulare disperso e l'auto fuori uso il giorno di chiusura.
**Gioco Preferito:** *Neverwinter Nights 2*



**LUCA PATRIAN**
**Specializzato in:** Dominare tutti i tornei inter redazionali di *PES 5* e *GTR*. Anche dalla montagna. Altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
**Gioco Preferito:** *Race*



**ALESSANDRO GALLI**
**Specializzato in:** Risolvere i problemi redazionali (e non) dei suoi capi, con un certo stile. Meno male che c'è lui!
**Gioco Preferito:** New Business



**FABIO BORTOLOTTI**
**Specializzato in:** Inserire audaci errori nei testi per verificare che i suoi capi siano sempre attenti. Il fatto è che sono anche grossi.
**Gioco Preferito:** *Rainbow Six Vegas*



**GIANLUCA LOGGIA**
**Specializzato in:** Proporre patti diabolici e il doppio taglio tra una sessione di *World of Warcraft* e l'altra
**Gioco Preferito:** *The Burning Crusade*



**PRIMOZ SKULJ**
**Specializzato in:** Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche – farlo in fretta.
**Gioco Preferito:** *Double Agent*



**ROBERTO CAMISANA**
**Specializzato in:** Mandare una mail per ogni dubbio. Il problema è quando i dubbi sono più di 3.000 per recensione.
**Gioco Preferito:** *Jonathan Danter*



Il trasporto delle truppe non ha una funzione semplicemente estetica, ma è fondamentale per la strategia.



Con il giusto hardware, *Supreme Commander* offre uno spettacolo visivo assolutamente unico.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# SUPREME COMMANDER

## A che ora è la fine del mondo? Chris Taylor e Gas Powered riscrivono completamente il concetto di "guerra globale"!

**IN ITALIANO**

*Supreme Commander* è venduto nel nostro Paese con scatola, manuale e testo a video tradotti in italiano.



**LA storia dei videogiochi ha proposto, negli anni, una continua evoluzione che ha segnato un po' tutti i generi dell'intrattenimento elettronico.**

Titoli quali *Dune*, *Command & Conquer* e *Warcraft* hanno rivoluzionato – quindici anni or sono – il modo di concepire la strategia in tempo reale.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Nel lontano 1997 uscì una piccola gemma che rispondeva al nome di *Total Annihilation*. Sviluppato da una sconosciuta software house, Cadevog Entertainment, questo RTS ottenne un clamoroso successo tra i videogiocatori di tutto il mondo grazie al suo azzeccato mix che proponeva una grafica spettacolare (in un rigoroso 2D), una gestione delle risorse rinnovata e una giocabilità semplicemente sublime. Dietro a quel blockbuster si celava la brillante mente di Chris Taylor, un abile game designer che ultimamente ci ha deliziato con titoli quali la serie *Dungeon Siege*.

A dieci anni di distanza, *Supreme Commander* si propone come il seguito "ideale" del leggendario *Total Annihilation* e promette di ripercorrerne il successo. L'obiettivo più o meno dichiarato dello stesso Taylor e del suo team Gas Powered Games è quello di realizzare un RTS concettualmente diverso da quelli visti finora. In che modo? Aggiungendo una componente strategica "reale" (l'equazione accumulo risorse = vittoria è stata completamente riscritta) e ampliando in modo esponenziale la cosiddetta "area" di gioco.

La parola chiave del titolo prodotto da Gas Powered Games è riconducibile al termine "gigantesco": in *Supreme Commander*, tutto è fuori dall'ordinaria grandezza. Le mappe, per esempio, vedranno ben 500 unità per giocatore affrontarsi sul campo di battaglia; le esplosioni sono tra le più devastanti e fragorose mai osservate in un videogioco. Insomma, per Gas Powered Games il termine RTS è sinonimo di dimensioni

> **"Le tre fazioni dispongono di mezzi per contrattaccare e difendersi in modo efficace"**

davvero esagerate. Preparatevi ad affrontare la "guerra totale" come non l'avete giocata in precedenza. E non si tratta solo di distruggere. In *Supreme Commander*, al giocatore verranno richieste capacità analitiche e tanto sangue freddo: sarà fondamentale prendere la decisione giusta al momento giusto, per ribaltare l'esito di un conflitto.

A colpire il neofita così come il veterano degli RTS è la presenza dell'Armored Command Unit, chiamato affettuosamente e per comodità "ACU". Si tratta di

### IL MULTIPLAYER

Oltre a una modalità single player di buona fattura, *Supreme Commander* conta su un ottimo supporto per il multiplayer.
Le partite via Internet o in LAN spaziano dai 20 minuti di una semplice Schermaglia con un solo giocatore, fino alle 3 ore su una mappa con 8 giocatori. Più aumenta il numero dei partecipanti, più cresce il divertimento. Sono state predisposte una quarantina di mappe e sono così grandi, che anche gli aerei saranno costretti a un rabbocco di carburante. Ogni giocatore potrà controllare fino a 500 unità, e con 8 partecipanti vi aspetteranno battaglie di proporzioni epiche. Grazie all'utile programma GPGnet, basterà un clic di mouse per trovare giocatori al vostro livello. Naturalmente, sarà possibile decidere le condizioni di vittoria e saranno modificabili a piacimento molteplici parametri. È stato incluso anche un programma per la gestione di futuri Mod. Per un'esaustiva recensione del multiplayer di *Supreme Commander*, tenete d'occhio la sezione Next Level nei prossimi numeri di GMC.





DA NON PERDERE!
I CONSIGLI PER
GIOCARE AL MEGLIO
SUPREME
COMMANDER
DIRETTAMENTE
DALL'AUTORE
A PAGINA 79


Nelle mappe piccole, il trasporto delle truppe via cielo vi permetterà di oltrepassare le linee nemiche.

Le ambientazioni sono piuttosto varie e hanno un peso nella strategia complessiva.

## DUE MONITOR SONO MEGLIO DI UNO!

*Supreme Commander*, oltre a supportare i monitor widescreen (sarà possibile modificare l'interfaccia a piacimento), è tra i primi titoli a consentire l'utilizzo di due schermi per giocare. In questo caso, uno dei due monitor sarà dedicato alla cosiddetta telecamera secondaria e fungerà da mappa strategica, su cui saranno visualizzati, in tempo reale, tutti gli spostamenti delle truppe. L'altro schermo mostrerà l'azione direttamente dal campo di battaglia. Ogni monitor sarà configurabile su una diversa risoluzione. Per sfruttare tale potenzialità, però, è vivamente consigliabile di dotarsi di una CPU dual core.







un gigantesco robot in perfetto stile "Transformers" che vi permetterà di creare il vostro esercito, di costruire fabbriche, postazioni difensive nonché preziosi estrattori di massa e centrali energetiche.

Se avete già giocato al sopracitato *Total Annihilation*, allora avrete le basi per cimentarvi con il novello *Supreme Commander*. Per quelli che non hanno familiarità con *TA*, è possibile sintetizzare l'esperienza da affrontare in un unico termine: "guerra totale" per aria, terra e mare. Il vostro fedele ACU è paragonabile al Re nel gioco degli scacchi: potente ed estremamente versatile, ma al tempo stesso lento e vulnerabile. Perdere questo pezzo significa guadagnare automaticamente la schermata di "game over". Questa è una delle peculiarità che rendono *Supreme Commander* diverso dagli altri RTS in commercio. I ragazzi di Gas Powered Games hanno cercato d'innovare il genere costringendo il giocatore a sviluppare una vera e propria strategia, un po' come accade abitualmente in una partita di scacchi. E quando il vostro ACU morirà, esploderà e la sua distruzione avrà l'effetto di una terrificante testata nucleare: questo, però, non accade mai sulla scacchiera...

Per confezionare *Supreme Commander* sono state preparate tre campagne single player molto intriganti: tre razze (gli umani UEF, gli alieni Aeon e i cyborg Cybran) sono in lotta tra loro nella famigerata Guerra Infinita dei Mille Anni, per il predominio assoluto nella Galassia. Le fazioni hanno i propri punti di forza e le proprie debolezze e contano su una potenza bellica e tecnologica diversa. Ognuna delle tre campagne presenti in *Supreme Commander* contiene 6 missioni ben progettate e dotate di una longevità unica.

Non fatevi spaventare da questi numeri: le missioni offrono molto di più di quello che è dato immaginare. In più di un'occasione, quando avrete stabilito il completo controllo sull'area di gioco e portato a compimento gli obiettivi prefissati, una "simpatica "vocina vi dirà che la suddetta mappa è stata improvvisamente ampliata (si parla di due o tre volte la grandezza iniziale), con nuovi compiti da adempiere. Ciò accade almeno un paio di volte a missione: così il team di sviluppo è riuscito a spezzare la monotonia che accompagna la fase di costruzione della propria base e di accumulo risorse, e che colpisce tutti gli altri RTS fino al raggiungimento dei propri obiettivi. Le ultime missioni, poi, richiederanno delle sessioni di gioco piuttosto



### LE TRE RAZZE

**Ognuna delle tre razze di *Supreme Commander* presenta unità specializzate e armi caratteristiche.**

**UEF (UNITED EARTH FEDERATION)**
Nate dalle ceneri dell'impero terrestre, le forze UEF si distinguono per la velocità con cui possono raggiungere il livello tecnologico più avanzato.

**AEON ILLUMINATE**
Equilibrano l'estrema lentezza sul campo di battaglia, con la potenza di fuoco. Per raggiungere un adeguato livello tecnologico, necessitano di molto tempo, mentre si trovano a proprio agio negli ambienti acquatici.

**CYBRAN NATION**
Si tratta di cyborg: le loro unità hanno un costo basso e vengono prodotte in grandi quantità, in tempi relativamente brevi. Sono molto abili a nascondersi e sfruttano l'elemento sorpresa a proprio vantaggio.


Gli attacchi combinati galvanizzano non poco il giocatore.


Gli scudi, le torrette e i muri difensivi danno un certo vantaggio: in questo caso, ai difensori.



## ARMI SPECIALI

Ogni fazione dispone di tre "superarmi": quando una di queste scende i campo, è meglio scappare...

**EUF**



**Mavor**
È quella che possiamo considerare la madre di tutte le armi. Con un raggio praticamente illimitato e una precisione unica, il Mavor è capace di sgretolare qualunque cosa. Punti deboli: l'eccessivo costo di manutenzione, è praticamente immobile ed è in difficoltà negli attacchi ravvicinati.



**Fatboy**
Un gigantesco tank, che si muove lentamente sul campo di battaglia: si posiziona in prossimità della base nemica e produce rinforzi in quantità industriale. Punti deboli: è lento ed è vulnerabile agli attacchi aerei.



**Atlantis**
La portaerei può avere un impatto massiccio in *Supreme Commander*: trasporta fino 100 tra bombardieri e cacciabombardieri.
È vulnerabile ai siluri dei sottomarini.

**CYBRAN**



**Monkey Lord**
Questo ragnetto meccanico dispone di un massiccio cannone laser che distrugge qualsiasi cosa. Punti deboli: il raggio limitato di fuoco e l'impossibilità di sparare all'indietro.

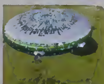


**Soul Ripper**
È stato ribattezzato il "maggiolone gigante dei cieli". Questa nave da guerra volante è capace di generare, in pochi istanti, una vera e propria pioggia di fuoco. È utile per attaccare obiettivi di grandi dimensioni e piuttosto lenti. È vulnerabile agli attacchi da terra.



**Scathis**
Se si dispone dell'energia necessaria, lo Scathis può far grandinare il massiccio fuoco dell'artiglieria pesante su una base nemica in pochi istanti. È lento, non ha alcuna difesa contro gli attacchi ravvicinati e necessita di molta energia

**AEON**



**Czar**
Oltre a funzionare come portaerei volante, questo mezzo può sorvolare un obiettivo e devastarlo con il suo potente raggio laser.
È vulnerabile alla contraerea.



**Galactic Colossus**
La potenza devastante di questo bot è assolutamente unica in *Supreme Commander*. Come un moderno ciclope, dal suo occhio scaturisce un raggio laser in grado di disintegrare qualsiasi cosa. È vulnerabile agli attacchi aerei.



**Tempest**
Il suo cannone può distruggere navi e bombardare obiettivi sul territorio: quando è minacciato da unità aeree o navali, si può immergere e lanciare una imponente salva di siluri.
È vulnerabile agli attacchi aerei.

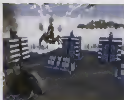
**I.A. ROBOTICA**
**L'Intelligenza Artificiale sviluppata dai ragazzi di Gas Powered Games è molto sofisticata. I vostri avversari, su mappe di migliaia di chilometri quadrati, sono in grado di sorprendervi adottando strategie elaborate e mai ripetitive. Il bilanciamento appare ben riuscito e vi basterà provare una Schermaglia per studiare i diversi tipi di I.A. implementati.**

intense e, spesso, vi occorreranno un paio d'ore per completarne una anche al livello di difficoltà Normale. Non aspettatevi di avere vita facile con *Supreme Commander* e, anche se siete dei veterani del genere, impiegherete diverse giornate in "full immersion" per completare tutte le campagne.

Analizzando la struttura delle singole missioni, è innegabile il buon lavoro fatto dai ragazzi di Gas Powered Games nel permettere al giocatore di adottare molteplici strategie per raggiungere la vittoria. In più di un'occasione è facile domandarsi se è meglio difendere la propria base oppure colpire a sorpresa le postazioni nemiche; se costruire un arsenale di un certo tipo o se predisporre contromisure adeguate per respingere qualsiasi attacco. Per esempio, dopo aver potenziato le vostre catene di montaggio e aver raggiunto il massimo sviluppo tecnologico possibile, avrete finalmente accesso ad alcune armi di distruzione micidiali ed estremamente costose. L'arsenale prevede missili a testata nucleare in grado di colpire qualsiasi punto dell'area di gioco e di cancellare per sempre un'intera armata nemica con uno spettacolare fungo atomico. Comunque, tutte e tre le fazioni in lotta dispongono di un livello tecnologico e di mezzi per contrattaccare e difendersi in modo efficace.

Lascia perplessi, almeno fino all'uscita di una tempestiva patch, la facilità con cui è consentito sventare un attacco nucleare, mentre a volte è troppo facile soccombere sotto i colpi dell'artiglieria









La vita in una "bolla" è fondamentale per chi ha scelto un approccio difensivo.



Comandare un'intera squadriglia di aerei in un RTS non è più un sogno!



Le muraglie difensive possono essere "aggirate" dall'artiglieria e dalle batterie mobili dei missili.

pesante. Per sviluppare un buon piano d'attacco o di difesa è tuttavia necessario contare su un buon servizio di intelligence. In *Supreme Commander* sono state predisposte unità speciali da spedire in ricognizione, nonché sistemi di rilevamento radar e sonar per scoprire le mosse degli avversari. La facoltà di combinare attacchi terrestri, aerei e navali aggiunge una dimensione unica al titolo di Gas Powered Games; la possibilità di gettare nella mischia alcune unità speciali, invece, conferisce maggior vivacità e imprevedibilità alle battaglie. L'esito di un conflitto in *Supreme Commander* dipende dall'abilità del giocatore di modificare in tempo reale la propria strategia iniziale, adattandosi alle mosse del nemico e tenendo conto della velocità con cui verranno costruite le proprie armate.

Posizionare sul campo le unità e decidere quale formazione adottare sono operazioni piuttosto intuitive, così come la coordinazione degli attacchi multipli: vi basterà impartire dei semplici ordini. Ma se destinerete troppe risorse allo

**"Preparatevi ad affrontare la guerra totale come non l'avete mai giocata"**

sviluppo delle forze d'attacco di terra, il nemico potrà attaccarvi dall'alto e radere tutto al suolo facendovi tornare all'età della pietra. Viceversa, un giocatore che avrà investito le sue risorse per avere un adeguato supporto aereo potrebbe incontrare un muro invalicabile nelle unità antiaeree. Se, invece, vi troverete a combattere su una mappa che avrà l'acqua come elemento dominante, per trionfare dovrete disporre di ingenti forze navali.

Anche se sembra difficile, in *Supreme Commander* è necessario trovare il giusto bilanciamento tra terra, aria ed acqua. Controllare il proprio quartier generale significa mantenere l'equilibrio nella produzione di unità per l'attacco e per la difesa. Insomma, è caldamente consigliato provare l'esaustivo tutorial per comprendere le meccaniche di gioco, prima di affrontare un'impegnativa campagna single player. Imparare a gestire le risorse, per esempio, richiede di affrontare una curva d'apprendimento più ripida di quella abitualmente necessaria in altri RTS.

Le risorse sono limitate a due tipi: massa ed energia. La produzione di unità è altamente dispendiosa e il mantenimento delle strutture ha un "certo" costo. Se esaurirete le riserve, la produzione resterà in fase di stallo e le vostre difese potrebbero fare cilecca! Una volta accumulato un buon numero di materie prime, sarà consentito produrre ogni tipo di unità e fornire, così, energia a tutti gli apparati di difesa e di attacco. *Supreme Commander* si rivela a tratti piuttosto impegnativo; per esempio, se vengono messe in produzione troppe unità, è sin troppo

**VOGLIO CRESCERE**

Al contrario di altri RTS, se le vostre unità cresceranno di livello durante una missione, in quella successiva ripartiranno esattamente da zero e dovrete affidarvi al vostro ACU di fiducia per generare l'armata adatta allo scopo.

**CENNI BIOGRAFICI**
Chris Taylor è un veterano del settore videoludico. Il suo primo gioco risale al 1989: *Hardball II*, una simulazione di baseball che vinse il premio di miglior gioco sportivo dell'anno. Il suo secondo titolo fu *4D Boxing*, un'altra spettacolare simulazione. Dopo aver completato *Triple Play '96* (simulazione di baseball) per Electronic Arts, Chris entrò nella software house Cadevog Entertainment e ci regalò, nel 1997, *Total Annihilation*. Dopo aver completato l'espansione *Core Contingency*, sempre per *TA*, Chris ha fondato nel 1998 una propria compagnia: Gas Powered Games. *Dungeon Siege* fu pubblicato nel 2002, cui si sono aggiunti *Dungeon Siege 2* e la sua espansione *Broken World* nel 2006. E nel 2007 è uscito finalmente *Supreme Commander*.

## CRONACA DI UNA GIORNATA DI GUERRA

**1 - SCUDI**
Gli scudi protettivi sono utili per arginare la potenza dell'attacco nemico. Questi apparati difensivi sono in grado di resistere ad attacchi di breve durata, mentre non possono reggere l'urto di un massiccio assedio. È necessario costruire strutture difensive fisse e combinarle con queste unità mobili.

**2 - ARTIGLIERIA**
Le unità d'artiglieria sono fondamentali per attaccare dalla lunga distanza le truppe nemiche. Combinare la loro azione con quella delle batterie mobili di missili è fondamentale per aprire la strada a un attacco massiccio.

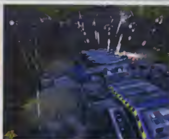
**3 - UNITÀ SPECIALE**
Una delle unità speciali della razza Cybran. Questa specie di "maggiolone gigante dei cieli" è pronto a martellare le strutture nemiche con attacchi multipli a base di missili. È vulnerabile all'artiglieria antiaerea, ma se è utilizzato al momento giusto è capace di cambiare l'esito di una battaglia.

**4 - RESISTENZA**
Questa formazione di tank e di batterie mobili di missili sta per essere sopraffatta. Dovrà cercare di resistere alla prima onda d'urto delle unità Cybran, per avere qualche speranza di sopravvivere.




**5 - ATTACCO A DISTANZA**
Se volete investire le vostre risorse nell'artiglieria pesante, è consigliabile prepararsi anche a un improvviso assedio. In *Supreme Commander*, infatti, non ci vuole nulla per subire un attacco nucleare…







**IN ALTERNATIVA...**

*WH 40.000: Dawn of War - Dark Crusade*, Nat 06, 8
Uno dei migliori RTS con ambientazione futuristica usciti finora. Il gioco di Relic coniuga una giocabilità sublime con una fantastica riproduzione del mondo di "Warhammer 40.000".

*Starcraft*, Mag 98, 8
Il capolavoro di Blizzard rimane, a distanza di dieci anni, uno dei punti di riferimento per il gioco online.

comune esaurire in poco tempo le risorse, e sarà poi difficile rimettere in moto la catena di montaggio!

Combattere una guerra su larga scala non è cosa di tutti i giorni e, per rendere giustizia alle ambizioni di Gas Powered Games, era necessario puntare su una novità. La soluzione adottata da *Supreme Commander* ha lasciato tutti a bocca aperta: basteranno un paio di colpi sulla rotella del mouse per avere, in pochi istanti, una visuale in perfetto stile "satellitare" dell'immensa area di gioco. I modelli 3D scompariranno e appariranno delle semplici icone. In questo modo, è facile gestire eserciti composti da centinaia di unità, spostandoli in qualsiasi punto (si parla di oltre 4.000 chilometri quadrati per mappa).

**"Il vostro fedele ACU è paragonabile al Re negli scacchi"**

L'interfaccia predisposta per *Supreme Commander* è, di contro, un po' troppo intrusiva, dato che limita la visuale sul campo di battaglia (è possibile comunque modificarla), ma il problema è facilmente risolvibile sfruttando un secondo monitor.

Da un punto di vista prettamente tecnico, non c'è dubbio che *Supreme Commander* sia il primo RTS costruito per sfruttare appieno i processori multi core e l'hardware di nuova generazione (per saperne di più, non perdete l'intervista con Chris Taylor, nella pagina successiva). Tale magnificenza audiovisiva impone un pesante tributo da pagare, ma quando si hanno sullo schermo migliaia di unità che si affrontano, forse, il prezzo è quello giusto.

**Raffaello Rusconi**




Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.supremecommander.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, DVD-ROM, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU Multi Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Vista e DirectX 10, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ La guerra totale come non l'avete mai giocata!
■ Sfida affascinante
■ Buona I.A.

■ Requisiti hardware notevoli
■ Curva d'apprendimento ripida
■ Qualche problema di bilanciamento delle unità

***Supreme Commander* riscrive le leggi degli RTS in virtù di una giocabilità eccelsa, una grafica spettacolare, una buona Intelligenza Artificiale e una longevità pressoché infinita. L'unica nota negativa è rappresentata dalle eccessive richieste hardware.**

**9**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MULTIPLAYER | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 9 | 9 | 8 | 8 |

# Al tavolo dello stratega
# Chris Taylor

## 10 utili consigli per giocare al meglio *Supreme Commander*.

**Abbiamo avuto l'occasione di incontrare Chris Taylor, il game designer principale nonché direttore creativo di Gas Powered Games. Abbiamo parlato con lui del nuovo astro nel firmamento degli RTS *Supreme Commander* e delle sue esose richieste hardware. Taylor ci ha dato alcuni preziosi consigli su come migliorare le prestazioni della sua creatura e su come spremere al massimo il PC.**

**Quali modelli di schede video sono supportate?**
Chris Taylor: Per le schede video di fascia bassa, il minimo richiesto è rappresentato dalla serie 6 delle GeForce di NVIDIA con supporto Pixel Shader 3.0, mentre per le ATI si parla di Shader 2.0 con geometry instancing (Radeon 9600 o superiori). Per i modelli di fascia media sono raccomandate schede NVIDIA GeForce della serie 7, mentre per gustare al meglio *Supreme Commander* è consigliabile affidarsi alle potentissime NVIDIA GeForce 8800 o alle recenti ATI X1950.

**È fondamentale possedere una scheda video con 512 MB RAM, oppure è possibile giocare anche con soli 256 MB RAM?**
Chris Taylor: È sufficiente possedere una scheda video dotata di 256 MB RAM.

**È stato sviluppato un motore grafico ottimizzato per sfruttare le librerie grafiche DirectX 9 e le nuovissime DirectX 10: c'è molta differenza di prestazioni?**
Chris Taylor: Abbiamo sviluppato un motore versatile, capace di sfruttare entrambe le librerie grafiche di Microsoft. Stiamo creando degli effetti speciali ad hoc e una serie di chicche grafiche che sfrutteranno appieno le potenzialità delle nuove DirectX 10, per una nuova versione di *Supreme Commander* che sarà pubblicata successivamente.

***Supreme Commander* è uno dei primi giochi a sfruttare le potenzialità dei processori multi core: cosa ci puoi dire in proposito?**
Chris Taylor: Abbiamo pensato e sviluppato questo RTS tenendo in considerazione le enormi possibilità di calcolo di questo tipo di architettura. Avere due processori che lavorano in parallelo aumenta in modo esponenziale la velocità nell'elaborazione dei dati, a tutto beneficio di *Supreme Commander*.

**Di quanta RAM è consigliabile disporre nel proprio PC per far rendere al meglio *Supreme Commander*?**
Chris Taylor: Consiglio caldamente 2 GB di RAM: solo così potrete gustare le meraviglie che vi abbiamo preparato.

**Il minimo quantitativo di RAM richiesto per giocare con *Supreme Commander*?**
Chris Taylor: Le nostre specifiche parlano di 512 MB di RAM, ma con 1 GB di RAM si può giocare in tutta tranquillità.

**Quali consigli ci puoi dare per velocizzare al massimo il frame rate di *Supreme Commander*?**
Chris Taylor: Per dare una bella spinta al nostro RTS, è necessario mettere al minimo le ombre dinamiche, abbassare la qualità delle texture e ridurre in modo drastico l'AntiAliasing. Infine, è consigliabile ridurre il dettaglio grafico di tutto il gioco: in questo modo, velocizzerete *Supreme Commander*, anche se perderete qualcosa a livello visivo.

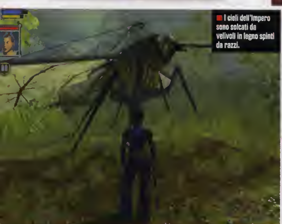
**Per quanto riguarda il multiplayer, avete riscontrato problemi di latenza nelle partite online?**
Chris Taylor: Come nella stragrande maggioranza dei giochi online, in base al tipo di connessione si potranno avere dei rallentamenti. Disporre di un collegamento DSL o basato sulla fibra ottica è fondamentale per comandare senza inconvenienti le centinaia di unità che si affronteranno sullo schermo.

***Supreme Commander* supporta il doppio monitor e le risoluzioni widescreen: se avessi dei soldi da spendere compreresti due schermi LCD o uno widescreen?**
Chris Taylor: È difficile dare un consiglio in proposito. Personalmente, consiglierei l'acquisto di un monitor widescreen, scelta che vi permetterà di sfruttare per metà la visuale strategica e nella parte rimanente l'azione di gioco. Se volete davvero esagerare, compratene due!

**Hai qualche altro consiglio da dare ai lettori di GMC per quanto riguarda l'hardware?**
Chris Taylor: Direi che è fondamentale avere un buon mouse e un hard disk di tipo SATA, che velocizza in modo considerevole il trasferimento dei dati.





I cieli dell'Impero sono solcati da velivoli in legno spinti da razzi.



Durante i nostri viaggi, incontreremo maestri in grado d'insegnarci nuovi stili di combattimento.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

# JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

## L'Impero di Giada vuole conquistare anche il PC!

**IN ITALIANO**

**Jade Empire viene distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano per quanto riguarda: confezione, manuale e programma. I dialoghi non sono stati doppiati, ma sono tutti sottotitolati. La traduzione è abbastanza buona, anche se a tratti abbiamo trovato qualche svarione.**



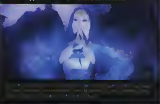
**UNO dei più grossi successi per Xbox, *Jade Empire* ha rappresentato, per qualche tempo, un raro esempio di titolo targato BioWare riservato solo all'universo delle console.**

Gli esploratori di mondi virtuali equipaggiati con un PC possono ora tirare un sospiro di sollievo: con un pizzico di sorpresa, la società canadese ha tirato fuori dal cilindro una conversione con i fiocchi, che non delude i possessori di un desktop – purché, lo anticipiamo, non ci si attenda di acquistare un gioco di ruolo "puro" come *Neverwinter Nights 2* o *Knights of the Old Republic*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

*Jade Empire* è un GdR d'azione ambientato in una terra immaginaria, che si ispira alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente e, in particolar modo, della Cina. Questa landa è divisa in province, a loro volta parti di un grande Impero che esercita un dominio assoluto su tutto. E con "tutto" intendiamo "veramente tutto", divinità incluse, se si accettano i racconti secondo i quali l'attuale Imperatore, molti anni prima, salvò le sue terre da una devastante siccità sfidando e sconfiggendo il dio noto come Drago dell'Acqua. Tale evento, positivo per alcuni, ma foriero di cataclismi per altri, ha avuto diverse ripercussioni – alcune delle quali, come cerchi nell'acqua, stanno influenzando anche il presente.

Il capo degli assassini imperiali, la temuta organizzazione del Loto Nero, si è messo in moto alla ricerca di qualcosa; pirati e altri



Certe apparizioni sono davvero terrificanti.

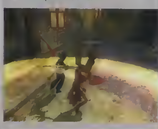
criminali perseguitano i contadini nei campi e nelle città; ma le notizie più inquietanti sono quelle che parlano di fantasmi che vagano disperati per il mondo, ovvero, secondo alcuni saggi, spettri di uomini morti le cui anime, per qualche ragione, non riescono più a compiere il viaggio verso l'aldilà; un segno, quest'ultimo, che qualcosa di profondamente importante si è spezzato nei rapporti tra il mondo naturale e le dimensioni ultraterrene.

Il nostro eroe, ovviamente munito di un misterioso passato, inizia le proprie avventure come studente nella scuola del Maestro Li – il classico mentore della tradizione orientale e "georgelucasiana" che ha l'abitudine di parlare al contrario ("Oscuro il tuo cammino appare", "Dolorosa per la saggezza la via si snoda", "Ancora un po' di questo sake vorrei!"). La scuola si trova nel piccolo villaggio di Due Fiumi, una quieta comunità sperduta ai margini dell'Impero e che, per il semplice fatto che ci ospita, è ineluttabilmente destinata a fare una fine orribile. Tale evento, che capita dopo un buon numero di altri interessanti avvenimenti e incontri, segna di fatto la fine del prologo e l'inizio, per il nostro protagonista, dell'esplorazione del grande mondo alla ricerca del segreto sulle proprie origini.

*JE* comincia con la creazione del singolo personaggio che ci rappresenterà nel gioco. Possiamo interpretarne uno dei sette già pronti, oppure creare un eroe nuovo partendo da zero – ma scegliendo, per quanto riguarda l'aspetto, uno dei

### UNA QUESTIONE DI STILE

In *Jade Empire*, uno stile è un insieme armonioso di mosse e movimenti che consentono a un personaggio di combattere al meglio con un'arma, a mani nude, o con un particolare tipo di magia. Per esempio, la spada "Favorito dalla Fortuna" ha uno stile a lei dedicato, mentre "Fiamma Guizzante" gestisce tutti gli incantesimi basati sul fuoco. Per ogni stile sono previste le quattro mosse base (attacco rapido, attacco potente, parata e schivata), ma se per la spada esse si traducono in movimenti e colpi intuitivi, per la magia del fuoco gestiscono attacchi a distanza con fiamme, piuttosto che terrificanti colpi incendiari a vasto raggio. I personaggi, passando di livello, possono migliorare nei vari stili, ottenendo punti che vengono spesi sia per aumentare i danni dei colpi, sia per ridurre le spese in Ki e Concentrazione a essi legate. Gli stili non sono tutti disponibili all'inizio, ma devono essere sbloccati durante il gioco, apprendendoli da maestri sparsi per il mondo. Infine, un attacco che riesca a combinare più stili è in grado di generare un'onda armonica, ovvero un risultato finale ancora più devastante.





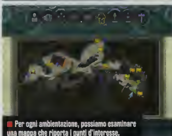


Il "minigioco" in cui dobbiamo combattere con un curioso trabiccolo volante ricorda gli sparatutto a scorrimento verticale degli Anni '80.

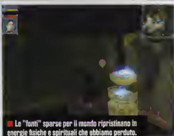
## LA VIA DEL DIALOGO

Oltre all'Energia, al Ki e alla Concentrazione, vi sono altre tre abilità che vengono determinate dalle caratteristiche di base, e che servono soprattutto a interagire con i personaggi nelle conversazioni: la combinazione tra Corpo e Mente indica la nostra capacità in Adulazione, quella tra Corpo e Spirito in Intimidazione, e quella tra Spirito e Mente in Intuito. Ogni volta che avviamo una conversazione, è possibile che appaia l'opzione di servirci di una di queste abilità per ottenere qualche informazione in più: le probabilità di riuscire sono legate al livello che abbiamo raggiunto, ma, in base alle circostanze, alcune tecniche potrebbero comunque rivelarsi nocive. Inoltre, a prescindere dall'abilità, certe scelte di conversazione sono naturalmente improntate sulla gentilezza, altre sono neutrali, mentre altre ancora sono aggressive. Per renderci conto del nostro atteggiamento, basta evidenziare un dialogo e osservare la faccia del protagonista.





Per ogni ambientazione, possiamo esaminare una mappa che riporta i punti d'interesse.



Le "fonti" sparse per il mondo ripristinano le energie fisiche e spirituali che abbiamo perduto.

sette modelli preconfezionati. I personaggi di *JE* sono caratterizzati da tre punteggi base. Il Corpo indica il livello dell'Energia, ovvero la quantità di danni che l'eroe può sopportare. Lo Spirito misura la sua forza interiore (chiamata Ki), che viene consumata per gettare incantesimi e utilizzare altre abilità sovrannaturali. Infine, la Mente determina la Concentrazione, un'altra caratteristica che viene spesa ogni volta che si compiono particolari attacchi fisici (come colpi speciali con una spada).

Il personaggio cresce accumulando punti esperienza e passando di livello. Quando ciò avviene, il giocatore avrà a disposizione alcuni punti da spendere per migliorare le proprie caratteristiche. Inoltre, in base alle scelte morali compiute durante l'avventura, egli progredirà nel sentiero luminoso della "mano aperta" o in quello oscuro

**"L'ambientazione è costruita con estrema cura"**

del "pugno chiuso", con conseguenti variazioni sia nel suo destino, sia nelle reazioni di coloro che incontrerà. Si tratta di una variante del classico concetto della Forza di "Guerre Stellari", ma naturalmente è nell'ispirazione storica e culturale orientale che esso trova la sua collocazione originaria.

Spacciato per "gioco di ruolo" su console, *JE*, per quanto ricco dal punto di vista narrativo e popolato di personaggi e di scelte per il protagonista, è in realtà più precisamente un GdR d'azione in cui saper impugnare tastiera e mouse (o, ancora meglio, un joypad per PC) è tanto importante quanto decidere come comportarsi nella conversazione successiva. Il punto di vista è costantemente in terza persona e l'eroe è l'unico personaggio che possiamo controllare direttamente, anche quando altri compagni si uniranno al gruppo.

I combattimenti avvengono in tempo reale e prevedono quattro tipi di colpi: gli attacchi rapidi non infliggono tanti danni, ma sono molto veloci; le parate assorbono tutti gli attacchi rapidi, ma possono essere spezzate da un attacco potente; gli attacchi potenti sono inarrestabili, ma richiedono tempo per essere effettuati e, nel frattempo, il personaggio è vulnerabile; infine le "schivate" evitano qualunque attacco.

Tale sistema basato sul vecchio "carta, forbice, sasso" (anche se, di fatto, gli elementi sono quattro), ovvero una struttura in cui ogni elemento funziona contro qualcosa, ma è debole contro qualcos'altro, trasforma gli scontri di *JE* in momenti in cui il giocatore deve prestare molta attenzione a ciò che accade sullo schermo, e non cadere nella tentazione di premere freneticamente tasti a caso.

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è relativamente astuta e punirà regolarmente i personaggi che si getteranno all'assalto come sciamannati. D'altro canto, si prova una certa soddisfazione nell'uscire vincenti da un combattimento contro più nemici perché, proprio in quanto giocatori, si è riusciti a unire all'abilità il sangue freddo, proprio come il nostro personaggio.

Un altro elemento tattico dei combattimenti è rappresentato dal compagno che abbiamo con noi.

## PIETRE E AMULETI

Ben presto, nel gioco, verremo in possesso di un magico amuleto in cui incastonare delle pietre particolari, che raccoglieremo vagando per l'Impero. Tali pietre, quando attivate, miglioreranno alcune nostre abilità a scapito di altre. Naturalmente, non saremo costretti a utilizzare una singola combinazione, ma potremo variarla in ogni momento in base alla situazione in cui ci troveremo – un ulteriore modo di personalizzare il nostro eroe.

## UNA CONVERSIONE IMPERIALEP

Dopo essere rimasti scottati dall'ultima conversione Xbox-PC (*Star Trek: Legacy*, di Bethesda, recensito sul numero di gennaio 2007) è stato un piacere constatare che BioWare ha invece fatto le cose per bene. Rispetto alla versiona console, *Jade Empire: Special Edition* presenta diversi miglioramenti alla veste grafica, un sistema di controllo personalizzabile, più mostri, una migliore I.A., un livello di difficoltà in più, un nuovo personaggio giocante e stili di combattimento inediti. Non ha, però, aggiunte significative a livello di trama, missioni o ambientazioni, laddove la versione PC di *Fable* (intitolata *Fable: the Lost Chapters*, recensita sul numero di novembre 2005 di GMC) presentava circa il 30% dei contenuti in più rispetto all'edizione Xbox. La versiona PC di *Jade Empire*, comunque, consente di salvare quando si vuole.

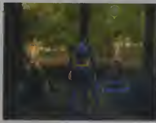




Una schermata apposita riassume tutte le caratteristiche dei protagonisti.

## MISTICHE INFLUENZE

Malgrado l'attenta e dettagliata ricostruzione dei miti cinesi, lo spirito di *JE* ci è parso vicino a una visione occidentale della cultura dell'Estremo Oriente piuttosto che a una rispettosa rielaborazione della stessa.
Se veramente si vogliono cercare radici all'Est, allora bisogna dire che il gioco si rifà allo spirito dei film di Hong Kong e delle pellicole cinesi ad ambientazione fantastica e mitologica. Anche molti visi dei personaggi che incontriamo sembrano ispirati ad attori famosi per questo genere di film.



**IN ALTERNATIVA...**

***Fable: the Lost Chapters***
Nov 05, 8
Il GdR d'azione creato da Peter Molyneux arriva su PC con circa il 30% di contenuti in più rispetto a Xbox, e consente di forgiare con molta libertà il destino del nostro eroe, in un mondo medievale vagamente grottesco.

***Guild Wars: Factions,***
Lug 06, 8½
Per chi vuole visitare l'immaginario dell'Estremo Oriente su PC, la migliore alternativa a *Jade Empire* è la seconda puntata del popolare MMORPG di NCsoft. un'ambientazione che unisce, con molta eleganza, le suggestioni fantastiche di Cina, Giappone e Corea.

Durante il gioco, incontreremo molti personaggi che potranno unirsi alla nostra banda, ma, in ogni momento, solo a uno di loro sarà consentito accompagnarci. Per questo secondo eroe, da una schermata particolare, può essere stabilita una tattica di "attacco" o "supporto", e la descrizione specifica del personaggio ci dirà come si comporterà secondo i casi. Un'ultima, fondamentale, componente del combattimento sono gli "stili", dei quali parliamo altrove in queste pagine.

Il mondo di *JE* è vasto e ricostruito nei minimi dettagli; non solo nei paesaggi, ma nella storia, nei costumi, nella filosofia e nelle abitudini quotidiane dei suoi abitanti. Molte di queste informazioni sono opzionali e possono essere apprese leggendo le pergamene che si trovano in una scuola, o esplorando gli appropriati argomenti di conversazione con i personaggi non giocanti. Gli sviluppatori si sono addirittura consultati con alcuni specialisti in lingue dell'estremo oriente, e hanno creato un linguaggio semplice, ma originale, che rappresenta l'equivalente locale – immaginiamo – della lingua cantonese diffusa in molte province della Cina, laddove il mandarino (ovvero, la lingua ufficiale



Alcuni personaggi paiono buffi, ma possono custodire segreti preziosi.

della Repubblica Popolare Cinese) viene simulato dall'inglese (con sottotitoli in italiano).

*Jade Empire* è un gioco molto valido, che ha i suoi punti di forza nella trama, nei personaggi e nell'ambientazione. Il sistema di combattimento è interessante e, francamente, ci è piaciuto incontrare una sorta di "picchiaduro" che, sia pure in modo stilizzato, richiede di evitare la frenesia e usare la testa. C'era qualcosa che si potesse fare di più? Forse, l'ambientazione e la trama non sono ai livelli del primo gioco della serie *Knights of the Old Republic* (anche se le rivelazioni epocali e i colpi di scena non mancano). Controllare solo due personaggi alla volta, a nostro avviso, è un po' poco. È vero, in *Fable: The Lost Chapters* (l'altro grande GdR d'azione convertito da Xbox) gestiamo un eroe singolo, ma nel momento in cui abbiamo con noi una squadra di compagni tra cui scegliere con chi comporre una compagnia, allora troveremmo narrativamente più affascinante formare un gruppo di almeno tre individui.

Nel momento in cui è chiaro, all'acquirente che *Jade Empire* non è una vera alternativa a *KOTOR* o *Neverwinter Nights 2*, ma a *Fable*, allora senz'altro vi consigliamo questa escursione di BioWare in Estremo Oriente.

**Vincenzo Beretta** 

Info ■ Casa **BioWare** ■ Sviluppatore **BioWare** ■ Distributore **2K Games** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://jade.bioware.com/specialedition/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, 8 GB HD, Scheda 3D 128 MB shader 2.0**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, joypad**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione dettagliata
- Scelta tra cammino luminoso e sentiero malvagio
- Buon sistema di combattimento

- Più azione che gioco di ruolo
- Possiamo formare gruppi di due soli personaggi
- Qualche sbavatura nella traduzione

**Un altro bel viaggio in uno dei mondi immaginari di BioWare. L'accento è posto sull'azione, ma non mancano scelte morali, risoluzione di problemi per via diplomatiche e molti altri elementi di GdR come *Knights of the Old Republic*.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | LIBERTÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 8 | 8 | 7 |



La visuale in "terza persona" è quasi inutile: si rischia spesso di non notare i nemici dietro le proprie spalle.



Il mondo di gioco può essere ruotato liberamente nelle quattro direzioni o inclinato, ed è possibile zoomare. Avremmo preferito poterci "allontanare" un po' di più di quanto è consentito.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# WAR FRONT: TURNING POINT

## Una Seconda Guerra Mondiale diversa dal solito, in uno strategico un po' troppo comune.

### IN ITALIANO

**Sebbene abbiamo provato la versione inglese di *War Front*, il distributore italiano ci promette che il gioco arriverà nei negozi completamente tradotto in italiano.**



**NON ci proviamo nemmeno a raccontare la trama di *War Front: Turning Point*. In parte, per lasciarvi il piacere di seguire gli avvincenti colpi di scena, ma anche perché sarebbe difficile ricordare tutti i cambi di fronte cui assisterete!**

Si inizia in una Londra in cui la linea temporale è già sconvolta: sotto il Big Ben e davanti a Westminster si aggirano dei Panther tedeschi. Il sogno di Hitler si è avverato e la capitale britannica è sotto il tacco d'acciaio delle armate naziste. Naturalmente, la vostra entrata in gioco coincide con l'inizio della rivincita, che vi porterà presto a spingere i crucchi fuori non solo dall'isola di Albione, ma dritti a casa loro, senza disdegnare una puntatina tra le nostre Alpi.

Durante questo percorso, scoprirete che parte dei tedeschi sono "buoni" e si oppongono ai nazisti convinti. In un primo tempo, sarete aiutati anche dai Sovietici che avanzeranno rapidamente da est, salvo poi scoprire che... basta così, non vi sveliamo altro. Anche perché, una volta completate le 11 missioni degli Alleati, potrete affrontare quelle dei Tedeschi, che propongono più o meno le stesse "mappe" già viste dal punto di vista Anglo-Americano, ma con obiettivi e – soprattutto – con una prospettiva ben diversi.

*War Front* è un RTS "vecchia scuola", in cui è necessario collezionare delle risorse, costruire un certo numero di edifici e diversi livelli di "upgrade tecnologico" per accedere ad armamenti e unità sempre più letali. Gli edifici non sono moltissimi, quindi basterà costruire la caserma e l'officina pesante per iniziare a sfornare un esercito di tutto rispetto, i cui cardini principali saranno diverse unità di fanteria e – soprattutto – carri armati di ogni tipo e grandezza. Non mancano edifici un po' più particolari: Sovietici e Tedeschi (a differenza dei loro colleghi Alleati) dovranno pensare anche ad accumulatori e centrali elettriche per rifornire le proprie installazioni; c'è l'aeroporto, con relativo "upgrade" per disporre di un hangar più capace e vario; ed è presente persino qualche tocco di dubbio gusto, come il gulag russo in cui i prigionieri vengono "trasformati" in risorse.

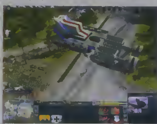
> **"Gli Eroi sono delle piccole fortezze ambulanti"**

Dal punto di vista militare, le unità si dimostrano piuttosto eterogenee: ogni schieramento dispone di mezzi che – almeno nel nome – hanno un riferimento storico. Per esempio, gli Alleati hanno come carro leggero il Matilda inglese, come medio lo Sherman americano, e pesante il Pershing, mentre tra l'artiglieria semovente figurano il Calliope (lo Sherman con il lanciarazzi sopra la torretta) e il Priest, con attacchi di differente entità e raggio. Come nei migliori RTS, non esiste un carro "più forte" degli altri: come generali delle vostre truppe dovrete decidere quale arma impiegare al momento giusto, un po' come nel gioco della morra cinese (carta – forbice – sasso).

Per esempio, una tipica azione di *War Front* prevede un primo attacco in massa di tank pesanti e medi, che eliminano le unità a guardia delle installazioni nemiche

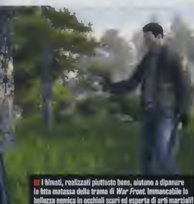
### CARRI GHIACCIOLI

Alcuni mezzi sono evidentemente nati dalla fervida fantasia e dal gusto un po' steampunk dei programmatori: nella campagna single player non sbilanciano per nulla lo scontro, dato che li incontrerete con il contagocce (se non nelle ultime missioni). In più, alcuni consentono di adottare delle strategie diverse dal solito abbiamo adorato la fanteria con i jetpack, che svolazzava un po' ovunque sul nostro campo di battaglia, "saltando via" quando la situazione si faceva critica Alcune combinazioni ci sono sembrate, però, un po' troppo "forti": in particolare, i Russi (l'unica fazione per cui non è prevista una campagna single player) possono contare su una combinazione letale di fanteria quasi immortale – tra cui spiccano i "distributori" di vodka e i commissari politici – e di mezzi super-pesanti davvero difficili da schiodare.



### NEL DVD

**All'inetrno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la versione dimostrativa single player di *War Front: Turning Point*.**


I filmati, realizzati piuttosto bene, aiutano a dipanare la fitta matassa della trama di *War Front*. Immancabile la bellezza nemica in occhiali scuri ed esperta di arti marziali!


Verrete letteralmente tempestati di missioni secondarie, alcune delle quali a tempo: riuscire a completarle tutte non sarà necessario, ma piuttosto gratificante.

## UN DIESEL NEL MOTORE

*War Front* dispone di un motore fisico che, sebbene non permetta di smantellare le case mattone per mattone, fa la sua degna figura. Vedrete alberi e pali telefonici cadere sotto i cingoli dei vostri tank, edifici saltare in aria e corpi di soldati volare da tutte le parti in seguito a un'esplosione. Il motore fisico è meno incisivo, a livello di giocabilità, rispetto a *Company of Heroes*, ma ciò rende *War Front* anche meno "pesante" in termini di hardware.

## UN FPS NELL'RTS

In *War Front* potrete "entrare" in prima persona nei bunker e dirigere il tiro dei pezzi. Secondo i programmatori, utilizzando le armi in prima persona queste dovrebbero essere più efficaci, ma noi l'abbiamo trovata un'inutile "ginnastica" con il mouse. È anche possibile guidare i mezzi in terza persona, però la situazione non cambia molto.




I bunker sono davvero ostici: per farli fuori senza perdere mezzo esercito, dovrete usare l'artiglieria (che però andrà protetta dai carri nemici).





(altri carri e fanteria). Dopodiché, per avere ragione dei maledetti bunker anti-tank, è necessario far intervenire l'artiglieria semovente, che ha un raggio più lungo degli 88 tedeschi; infine, una volta tolte di mezzo anche le postazioni antiaeree, è la volta di chiamare in causa le fortezze volanti (cui potete solo indicare l'obiettivo) o i caccia e i bombardieri leggeri, che si controllano più o meno come le altre unità, anche se sono in numero sempre troppo scarso per essere realmente determinanti.

Anche il nemico dispone - più o meno - di mezzi simili, quindi la vostra armata dovrà contenere qualche unità antiaerea, per gli Stuka sempre in agguato, e magari qualche camion delle riparazioni, così da rimettere in sesto i blindati colpiti dal fuoco nemico, sempre sostenuto.
La fanteria, duole dirlo, esce piuttosto provata dalle battaglie campali. I soldati armati con bazooka e panzerfaust hanno qualche utilizzo soprattutto negli assalti agli edifici (e ai bunker), ma il misero "GI" americano con mitra Thompson è quasi inutile, se non per conquistare i rari fabbricati di cui potrete prendere possesso (in genere, si tratta di edifici "speciali" richiesti dagli obiettivi della missione oppure dei campi petroliferi, che aumentano la vostra "rendita").

Esiste un limite massimo di unità e fanti che sarete in grado di costruire. Ciò, di fatto, limita la "corsa" all'esercito più grande e vi spingerà a usare sempre un po' di strategia militare, anche ai livelli di difficoltà inferiori. È presente un sistema di esperienza, che consente alle vostre unità di migliorare la propria resa sul campo: tuttavia, la mortalità sui campi di *War Front* è così elevata, che difficilmente riuscirete a vedere le vostre unità al livello massimo - e sarebbe una fatica inutile, perché non vi porterete nulla da una missione all'altra, se non gli Eroi.
Gli Eroi sono quello che sembrano: individui particolarmente abili, che dispongono di caratteristiche a dir poco uniche. Ogni fazione ne avrà a disposizione tre e, con un po' di astuzia, vi renderanno la vita più semplice. Gli Eroi sono delle piccole fortezze ambulanti e sono in grado, da soli, di mettere fuori uso tank ed edifici nemici in pochissimo tempo. Recuperano energia in modo automatico e, se ci lasciano le penne, non dovrete fare altro che "ricostruirli" nelle caserme (tranne in casi particolari in cui, se raggiungeranno il Valhalla, finirà la partita). Inoltre, alcune abilità saranno davvero utili: uno degli Eroi Alleati è in grado di far saltare in aria anche l'edificio più resistente in qualche secondo!

Dopo qualche missione, vi accorgerete che potrete costruire delle unità bizzarre, che avranno ben poco di storico: i Tedeschi avranno accesso quasi immediatamente alla fanteria "volante" con i jetpack, agli esoscheletri meccanizzati e ai carri con armi "soniche" (semplicemente devastanti!); gli Alleati all'elicottero, a un tank con campo di forza protettivo e ai bombardamenti tattici nucleari, mentre i Russi si divertiranno con un trasporto sotterraneo capace di far emergere soldati dietro le linee nemiche, con carri "sputa ghiaccio" e con un mezzo corazzato che ha più torrette e cannoni che stelle rosse.


I paracadutisti possono attaccare dietro le linee nemiche: occhio ai pezzi antiaerei!

## FANTERIA DELL'ARIA

Una volta costruito l'aeroporto, potrete disporre di "aiuti" dal cielo: oltre al bombardamento a lungo raggio (ricordate che i mezzi antiaerei colpiscono anche i B-17!), potrete invocare il lancio di paracadutisti (persino di quelli armati con bazooka). Dopo qualche esperimento, riuscirete a utilizzarli al meglio, facendoli apparire dietro le linee nemiche per colpire i bersagli più sensibili (nel caso affrontiate Tedeschi e Russi, un bello scherzetto sarà far saltare in aria le centrali di energia!).

## ALLEATI E CRUCCHI

Esistono due campagne single player, ognuna composta da 11 missioni. Potrete decidere di iniziare da una qualsiasi delle due e, come al solito, dovrete completare una missione per accedere a quella successiva. Vi consigliamo di partire con quella alleata, soprattutto se non avete molta esperienza con gli RTS, dato che quella tedesca è un po' più dura.

## SCHERMAGLIE LIBERE

Oltre alle modalità multiplayer (una è particolarmente interessante: vi assegnerà un obiettivo diverso da quello dei vostri nemici e segreto), che approfondiremo come di consueto tra qualche numero, quando ci saranno parecchi giocatori online di *War Front*, potrete giocare delle "battaglie libere": basterà decidere il numero dei partecipanti, la nazionalità (Alleati, Tedeschi o Russi) e dettagli come quantità di risorse e "limite" massimo, per dare il via alle danze. Le battaglie di questo tipo non sono affatto male per passare qualche ora, inoltre, sono l'unico modo di giocare dalla parte russa (a parte il multiplayer stesso).



Gli eroi vengono identificati da uno speciale simbolo sotto i loro piedi.



Ogni fazione ha i suoi mezzi lanciarazzi, che sono distruttivi e permettono di colpire oltre il raggio dei bunker e di molti carri.



Il "premio per la migliore unità" se lo aggiudica la fanteria tedesca con jetpack!

I Russi sono in grado di "congelare" letteralmente i loro nemici, sia con speciali tank, sia con un attacco dall'aria.

In generale, l'Intelligenza Artificiale del computer si difende bene: parte – come al solito in questi casi – da una situazione di assoluto vantaggio, con una quantità imbarazzante di unità e d'installazioni già pronte, ma è in grado di compiere incursioni che, più di una volta, ci hanno preso un po' alla sprovvista. Se la specialità del nemico è apparire all'improvviso dietro le vostre linee, il giocatore umano conterà sulla propria inventiva per arrivare alla sospirata vittoria: per esempio, dato che potete costruire ovunque sulla mappa (non esiste una "zona" nemica o dei confini), sarà sufficiente portarsi dietro un paio di carri-ingegneri per innalzare bunker dove saranno più utili. Spesso, infatti, il nemico perderà un sacco di tempo a distruggere un bunker (che peraltro non conta nei "limiti" dell'esercito), con estrema soddisfazione.

Le 22 missioni di *War Front* offrono una sfida interessante e a tratti ostica per tutti i giocatori. Non ci è mai capitato di finire "bloccati" o sopraffatti dal nemico, ma spesso abbiamo perso degli "obiettivi" secondari troppo ambiziosi – chi cercherà tutti i punti e le medaglie disponibili impiegherà una trentina di ore per arrivare alla fine, chi si accontenterà di vedere il temine di ogni missione se la caverà in una ventina. Il fatto di disporre di unità sempre nuove (sia tra le proprie file, sia in quelle nemiche) vi spingerà ad affrontare ogni mappa con più energia, anche se è un peccato vedere gli scenari alleati "riciclati" nella campagna tedesca.

*War Front: Turning Point* è, dunque, un buon RTS, da giocare tra il geniale *Supreme Commander* e il promettente e attesissimo *Command & Conquer 3*.

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

## RTS A CONFRONTO

È impossibile parlare di un RTS dedicato alla Seconda Guerra Mondiale senza confrontarlo direttamente con il vero generale a cinque stelle della categoria, lo splendido *Company of Heroes* di THQ. Nel duello, *War Front* esce con le ossa un po' incrinate, ma non per demeriti propri – quanto per l'eccellenza del suo concorrente, che riesce a creare situazioni tattiche molto interessanti grazie all'idea dei "territori" da conquistare. *War Front*, anche a causa delle unità "fantasy", è un gioco diverso, che verrà apprezzato anche dagli estimatori di *CoH*, con meno raffinatezze (le unità di fanteria sono del vecchio stile, ogni soldato vaga da solo e non formando più realistici plotoni). Un plauso merita la snellezza del motore grafico, che, pur non essendo molto lontano da *CoH*, non richiede un computer della NASA per girare decentemente.



### IN ALTERNATIVA...

***Company of Heroes***, Ott 06, 9
Uno dei migliori RTS mai creati per PC, che combina l'immediatezza di questo genere con una profondità strategica quasi senza pari.

***Medieval II: Total War***, Dic 06, 9
Se preferite un'ambientazione medievale e non vi fa paura la componente a turni in stile "Risiko!", correte a comprarlo!

Info ■ Casa **10tacle Studios** ■ Sviluppatore **Digital Reality** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.warfront-game.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 3 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 16 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Trama fin troppo particolare
- Unità stravaganti
- 3 fazioni giocabili (nella campagna, solo 2)

- Un po' troppo "all'antica"
- Le poche innovazioni sono di scarso interesse
- "Riutilizza" le mappe nelle due campagne

***War Front*** **è un RTS divertente, che si distingue dalla massa per una trama un po' contorta e delle unità piuttosto particolari. Meno accurato e strategico di *Company of Heroes* e anche della serie *Blitzkrieg*, è comunque piuttosto piacevole.**

**7 ½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MAPPE | STRAVAGANZA STORICA |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 8 | 7 | 8 |



Il fuoco antiaereo può essere affidato alla I.A., in modo da avere il tempo di manovrare con attenzione l'imbarcazione.

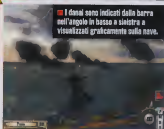


In pieno scontro navale, è possibile apprezzare i marinai che corrono sul ponte della nave per eseguire gli ordini del comandante.

GENERE: AZIONE/RTS

# BATTLESTATIONS: MIDWAY

Da Pearl Harbor alle Midway, in un crescendo d'azione a base di aerei, navi e sommergibili.


I danni sono indicati dalla barra nell'angolo in basso a sinistra e visualizzati graficamente sulla nave.

**IN ITALIANO**

*Battlestations: Midway* è tradotto in maniera esemplare. I menu delle opzioni e i testi descrittivi delle missioni sono in italiano, così come la voce fuori campo che guida alla scoperta del gioco nella modalità tutorial Accademia Navale. Le urla dei soldati sono state conservate nell'originale inglese, per aumentare il livello di realismo.

**C'era una volta, nei lontani Anni '80, un gioco in scatola, di cui sinceramente non ricordiamo il nome, che riproduceva una battaglia navale senza arzigogoli elettrici, né tanto meno elettronici.**

Il tutto era composto da due tabelloni quadrettati posti una sopra l'altro: il primo raffigurava la superficie del mare, il secondo gli abissi. In tale ambiente tridimensionale si muovevano le navi dei giocatori, impegnati in un micidiale scontro tra mezzi di superficie e sottomarini.

Vi starete chiedendo come ci sia venuto in mente di scomodare una faccenda così vecchia e cosa questa abbia a che fare con il qui presente *Battlestations: Midway*. La risposta è banale, si tratta di ricordi spassosi. Proprio come spassosi sono stati i giorni passati a condurre le forze aeronavali statunitensi in *Battlestations: Midway*, il nuovo gioco multigenere ambientato nel fronte del Pacifico della Seconda Guerra Mondiale.

Trovare una definizione per il titolo di Eidos non è impresa da poco. *Battlestations* è azione, in quanto permette di controllare di persona aerei, navi e sommergibili, diventa strategia quando ci si impegna a muovere le proprie squadre aeronavali sulla mappa tattica, ed è in parte minore anche gestione, quando bisogna dare istruzioni all'equipaggio impegnato ad affrontare le emergenze di bordo. Insomma, *Battlestations* è un po' tutto, ma non un tutto di quelli che costringono il giocatore a far lavorare molto il cervello e poco le dita. Al contrario, il gioco di Eidos ha una marcata impronta "action", in virtù della quale anche le operazioni più complesse vengono spogliate degli aspetti pedanti e assemblate nel contesto intuitivo di uno sparatutto.

Per capire come funziona, proviamo a smontare il gioco e a esaminarne distintamente le parti essenziali, cominciando da quello che, a nostro parere, è uno dei suoi aspetti più affascinanti: lo scontro tra navi. Una volta indossata la divisa del comandante, bisogna per prima cosa impartire la direzione e la velocità al battello, basandosi sul rilevamento del radar e sul campo visivo per portarsi entro il raggio d'azione dei cannoni. Le manovre si svolgono in maniera intuitiva, utilizzando due tasti per muovere il timone e



I sommergibili sono i mezzi ideali per lanciarsi all'assalto dei convogli.

## FUOCO A VOLONTÀ

È nello scontro tra navi di grossa stazza che *Battlestations: Midway* trova la sua vera ragione d'essere. Comandare una corazzata non è un compito facile e richiede, in primo luogo, la capacità di sincronizzare diverse azioni. Bisogna avvicinarsi all'obiettivo senza esporre troppo il fianco, tenere a bada gli aerei del nemico e puntare con precisione. Il tutto mentre si gestiscono le emergenze a bordo e si impartiscono ordini alle altre unità della propria squadra.


I pallini colorati attorno al mirino indicano i cannoni con cui è possibile fare fuoco.


Il binocolo è indispensabile quando si vogliono puntare con precisione i cannoni a lunga gittata.


Battlestations: Midway richiede una certa dedizione. Senza di essa, l'epilogo non può che essere l'affondamento.

## STATO O'EMERGENZA

La schermata di controllo dei danni sintetizza lo stato della nave e fornisce indicazioni in tempo reale sui guasti. Lo schema sulla destra indica l'ubicazione dei problemi e ne definisce la tipologia: falle, incendi, guasti al sistema di navigazione, ai motori e principi d'incendio. In veste di capitano, il giocatore ha il compito di distribuire gli uomini deputati alle riparazioni utilizzando il pannello posizionato sul lato sinistro della schermata.


L'indicatore di allagamento si satura man mano che la nave imbarca acqua.



Il radar, in alto a destra, comunica la posizione di tutti i nemici e degli obiettivi.


I triangoli blu indicano i bombardieri che è necessario difendere dai caccia giapponesi.


Gli ordini alla squadra navale vengono impartiti mediante un sistema di comando in tempo reale.

### CONTROLLO TOTALE

Mouse e tastiera sono pratici, quando si tratta di controllare navi e sommergibili, e anche quando bisogna maneggiare la mappa tattica, ma con gli aerei funzionano un po' meno. Per diventare assi dell'aeronautica, conviene ricorrere a una periferica di gioco. In *Battlestations* sono presenti le configurazioni predefinite per: i joypad Xbox 360, Logitech RumblePad 2 e Extreme 3D Pro, Saitek P880, P990, P2600 e P2900. Per configurare le altre periferiche, invece, è necessario ricorrere alle impostazioni manuali.

### SI SALVI CHI PUÒ

*Battlestations: Midway* non permette di salvare liberamente il gioco durante lo svolgimento di una missione. Le partite vengono invece memorizzate automaticamente al termine di ogni livello della modalità Campagna U.S. e delle sfide speciali dedicate ad aerei, navi e sommergibili.

### NEL DVD

All'interno del DVD demo, allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la versione dimostrativa multiplayer di *Battlestations: Midway*.

altrettanti per regolare la velocità. Mentre la nave procede, si devono orientare i pezzi d'artiglieria mediante il mouse e premere il tasto deputato per aprire il fuoco. Come potete vedere è tutto molto semplice, ma... Ecco che, d'un tratto, un siluro colpisce la nave sotto la linea di galleggiamento e un proiettile di grosso calibro centra il ponte scatenando un incendio. A questo punto, è indispensabile aprire subito il menu delle riparazioni e impartire ordini diretti all'equipaggio. Ora state facendo due cose contemporaneamente: combattere e riparare. Ma non basta, un terzo impegno si profila all'orizzonte sotto forma di una squadriglia di aerosiluranti nemici. Quindi, mentre pompate acqua fuori dalla sentina, spegnete l'incendio e sparate con i cannoni, eccovi anche intenti a maneggiare le mitragliatrici antiaeree, o meglio, a decidere se controllarle di persona o se affidarle all'Intelligenza Artificiale.

Diciamo pure che la situazione è complessa, ma non ancora abbastanza. Infiliamoci anche un sommergibile e vediamo come ve la cavate con le bombe di profondità e, infine, affianchiamo al nostro vascello una portaerei, che non dispone di cannoni, ma che è in grado di far decollare diverse squadriglie di velivoli. Premete un tasto per passare da un ponte di comando all'altro ed eccovi intenti a stabilire quanti e quali apparecchi utilizzare, a organizzarne gli armamenti e a indicare ai piloti gli obiettivi prioritari. Il tutto mentre attorno a voi la battaglia infuria in tempo reale, senza possibilità di pausa tranne quella garantita dal canonico tasto Esc.

**"Il motore grafico è privo di tentennamenti"**

Qualunque strategia stiate pianificando, qualunque nave o aereo stiate pilotando, sappiate che lo state facendo in contemporanea con una valanga di eventi in svolgimento sullo scenario.

Per non lasciarsi sopraffare, quindi, sarà bene consultare con una certa frequenza la mappa tattica. Qui troverete le posizioni delle navi e, aspetto più importante, potrete stabilire gli spostamenti e le priorità di ingaggio dei singoli mezzi a vostra disposizione e delle intere squadre, che ovviamente dovrete prendervi la briga di comporre di persona.

Descritto a parole, *Battlestations: Midway* sembra un gioco terribilmente complicato, e in parte lo è anche alla prova dei fatti, ma in misura minore di quanto ci si aspetterebbe. Le azioni da svolgere sono sì tante, ma sono anche gestite da un sistema di controllo basilare e da un'interfaccia intuitiva. Il livello di difficoltà, inoltre, seppure articolato su tre diverse opzioni (Recluta, Regolare e Veterano) non trascende mai nel perfido e non rende il gioco frustrante.

Impegnativo, però, sì. Ed è per questo che gli sviluppatori hanno deciso di inserire un tutorial, chiamato Accademia Navale, suddiviso in 11 livelli nel corso dei quali vengono spiegati per filo e per segno tutti gli aspetti del gioco, sia quelli strategici, sia quelli pratici.

Vi consigliamo di seguire con attenzione la fase d'addestramento prima di cimentarvi nella Campagna U.S., che con le sue 11 missioni rappresenta l'asse portante della modalità single player e che trova il suo naturale corollario in una serie di sfide secondarie suddivise per categorie: nave, aereo e sommergibile.

Immenso e articolato per quanto concerne la giocabilità, *Battlestations: Midway* si dimostra capace di rispondere a tono alle esigenze estetiche. Il motore

## LA TRAMA

Tutto ha inizio in una "tranquilla" mattina di dicembre del 1941, a Pearl Harbor. I Giapponesi hanno appena lanciato il loro attacco a sorpresa e ancora non sanno cosa li attende negli anni successivi. Lo capiranno nel corso di *Battlestations: Midway*, quando il giocatore, passato per le Filippine e per il mar di Giava, li affronterà nella prima grande battaglia tra portaerei nel Mar dei Coralli, prima di affondare la stoccata decisiva alle isole Midway.

## MULTIPLAYER SU GAMESPY

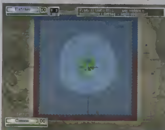
La modalità multiplayer di *Battlestations: Midway* supporta sia la rete locale, sia le partite su Internet. Per queste ultime è necessario utilizzare GameSpy Arcade. Il servizio, di cui sono disponibili informazioni sul sito www.gamespyarcade.com, richiede la creazione di un account e permette, nel caso di *Battlestations*, di affrontare sfide con un massimo di otto partecipanti suddivisi in due squadre.

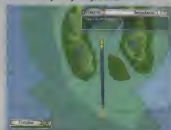


Le mitragliatrici dei caccia possono provocare danni solo alle navi leggere e ai mercantili.

## CENNI TATTICI

La mappa è il luogo in cui si concentrano gli sforzi tattici del giocatore. Qui è possibile non solo studiare la disposizione della propria flotta e di quella dei nemici, ma anche disegnare rotte per le navi che non si vogliono controllare di persona e stabilire le priorità dei loro bersagli. I tre diversi livelli d'ingrandimento consentono di avere una visione d'insieme del campo di battaglia e di entrare nei dettagli di ogni singola unità.


I tre anelli (verde chiaro, verde scuro e azzurro) rappresentano, nell'ordine: il raggio d'azione del sonar, del campo visivo e del radar.


Per stabilire la rotta da seguire è sufficiente selezionare l'unità desiderata e fissare delle tappe sulla mappa.

## TRE GIOCHI IN UNO

Spesso, quando un gioco cerca di fare tante cose tutte insieme, il risultato è un pasticcio poco divertente e tanto caotico. Spesso, ma, come dimostra *Battlestations: Midway*, non sempre. Il titolo di Eidos si dimostra capace di amalgamare azione e RTS, e di applicare le regole di due generi così diversi a tre situazioni di combattimento.


**Navi:** ogni nave, in base alla classe, dispone di diversi sistemi d'arma: mitragliatrici antiaeree, cannoni, cariche di profondità e siluri.


**Sommergibili:** quando il combattimento si sposta sotto la superficie del mare, è necessario tenere sempre sotto controllo l'indicatore dell'ossigeno.


**Aerei:** nel gioco sono presenti diverse categorie di apparecchi, tra cui caccia, aerosiluranti, bombardieri e idrovolanti da perlustrazione.

## IN ALTERNATIVA...

***Silent Hunter III***, Mag 05, 9
Il miglior simulatore navale disponibile sul mercato. Molto più complesso e realistico di *Battlestations: Midway* e dedicato esclusivamente ai sommergibili.

***Blazing Angels: Squadrons of World War II***, Mag 06, 8
L'azione in stile arcade si avvicina molto a quella di *Battlestations: Midway*, ma nel gioco di Ubisoft ci sono solo gli aerei.

grafico è privo di tentennamenti – ci mancherebbe altro, dopo 3 anni passati in fase di sviluppo! – e non soffre di cali di frame rate. Perché tutto funzioni a regola d'arte, è necessario mettere mano alle opzioni e regolare la risoluzione, l'AntiAliasing e la qualità dei dettagli in base alle specifiche del proprio computer. Le opzioni su cui intervenire contemplano, tra gli altri, i parametri per le nuvole e il fogliame. Per la nostra prova abbiamo utilizzato un PC in linea con i requisiti consigliati da Eidos e dobbiamo dire che il gioco si è fatto apprezzare in tutto il suo splendore con risoluzione 1024x768, girando costantemente sui 30 frame per secondo e non scendendo sotto il livello di guardia dei 15 FPS, neppure quando lo schermo era illuminato da esplosioni fragorose o attraversato da velivoli e navi in quantità industriale. Con un PC appena più potente, si ha modo di aumentare la risoluzione al massimo consentito di 1280x960 e di attivare o regolare al massimo tutti gli effetti e i dettagli.

Il risultato è spettacolare, soprattutto quando si osservano da vicino le navi e si nota il brulicare di marinai sul ponte, oppure quando si studiano i bombardieri in volo e se ne apprezzano gli equipaggi seduti negli abitacoli.

Primoz Skulj 


**info** ■ Casa **Eidos Interactive** ■ Sviluppatore **Eidos Interactive** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.battlestations.net

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 6 GB HD, DVD-ROM 4x, Win XP, Vista**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **1-8 giocatori su GameSpy e in LAN**

- Motore grafico di qualità
- Guerra sul mare, sotto il mare e in cielo
- Mix bilanciato di azione e RTS

- Si può perdere il filo del discorso
- Il realismo è solo estetico
- Richiede lunghe ore di apprendimento

**È come giocare a battaglia navale, solo che invece di carta e penna si utilizza il computer. *Battlestations: Midway* è un contenitore immenso di strategia in tempo reale e azione, con tanti aerei, navi e sommergibili a disposizione.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 |

**8**



Dopo mesi trascorsi a organizzarsi con 40 compagni di gilda, finalmente si torna ai comodi dungeon da 5!




Dal centro di Shattrath City, situata nella regione di Terrokkar Forest, è possibile raggiungere tramite teleport tutte le capitali di Azeroth.

GENERE: MMORPG

# WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

## La lunga attesa è finita, il Dark Portal è aperto!

**NON È IN ITALIANO!**

**World of Warcraft: The Burning Crusade viene venduto nel nostro Paese con solo la scatola e il manuale tradotti in italiano. Come ben sanno i tanti giocatori di casa nostra, il MMORPG di Blizzard non è mai stato tradotto nella lingua di Dante. Ricordiamo che, per giocare a The Burning Crusade, è necessario avere già installato World of Warcraft sul proprio PC.**

**QUANTO MI COSTI?**

**Per giocare a The Burning Crusade è richiesto un abbonamento a World of Warcraft. Per creare un account al più diffuso MMORPG di tutti i tempi è necessario il codice d'attivazione presente nella confezione originale del gioco. Per pagare è poi possibile utilizzare la propria carta di credito o le tessere di ricarica vendute nei negozi di videogiochi. I prezzi vanno dagli 11 euro (se si acquistano sei mesi di gioco in un colpo solo) ai 13 euro al mese (nel caso di pagamento per un singolo mese).**

**DOPO oltre due anni di successo incontrastato (otto milioni di abbonamenti) e svariate patch, *World of Warcraft* gode finalmente di un'espansione completa, di quelle che richiedono il gioco base installato sul PC e vengono vendute in una scatola a parte.**

In linea con la filosofia Blizzard (che è riassumibile nel motto "Diamo ai nostri clienti quello che vogliono maggiormente, così da ottenere più facilmente la loro fiducia e i loro soldi"), *The Burning Crusade* modifica *WoW* quel tanto che basta per renderlo ancora più godibile, sia ai nuovi giocatori, sia agli affezionati di vecchia data.

*World of Warcraft* non è un titolo con problemi di longevità. Portare un personaggio al livello 60 è mediamente ben più impegnativo che finire un gioco single player, persino uno dei più lunghi. Tuttavia, si arriva anche a quello, prima o poi. Non sono mancati, in questi anni, contenuti aggiuntivi per i personaggi di livello 60, sotto forma di nuovi e spettacolari dungeon da affrontare, ma con un problema: la maggior parte delle avventure per gli eroi di alto livello è da giocare in 40 persone. Solo le gilde più "serie" riescono a tenere testa a quella che è una vera e propria sfida organizzativa (mettere insieme 40 utenti per più giorni alla settimana e gestire tutti i loro ruoli cercando di ottenere buoni risultati è veramente difficile), quindi sono in pochi a godere dei cosiddetti contenuti "end-game".
La prima, grande, risposta al problema è costituita dal nuovo livello massimo raggiungibile: non più il 60, ma il 70. Dieci livelli non sono tantissimi, per chi ha già raggiunto il sessantesimo, ma giocarseli nei nuovi territori di Outland (il mondo raggiungibile tramite il Dark Portal) rappresenta senz'altro un importante motivo d'attrazione.

Il continente (che va ad aggiungersi ai già conosciuti Eastern Kingdoms e Kalimdor) è formato da sette vaste regioni, molto diverse tra loro, zeppe di nuove creature da affrontare e teatro di una serie di inedite quest, tramite cui incrementare i propri punti esperienza. Grazie a tutto questo "materiale" originale, anche coloro che hanno vissuto

> **"Non ci sono novità sconvolgenti"**

*WoW* come un bel gioco single player (o come una spettacolare avventura cooperativa per un gruppetto di quattro o cinque amici) potranno prolungare il proprio divertimento, senza la necessità di entrare a far parte di una gilda (con tutte le "seriose" conseguenze del caso).

E per chi ha gradito proprio la vita di gilda e i contenuti end-game di *WoW*? Ci sono novità anche per questi avventurieri, naturalmente. Altri sei dungeon aspettano gli esploratori più accaniti, con delle primizie abbastanza rilevanti a fare da contorno alla cosa.

Il numero massimo di componenti per un raid (un grosso gruppo di personaggi con cui, in *WoW*, si affrontano le fasi di gioco più difficili) nei dungeon di

## LA COLLECTOR'S EDITION

Come già successo per l'originale *World of Warcraft*, anche l'espansione *The Burning Crusade* ha la sua Collector's Edition, dai contenuti più o meno analoghi a quelli visti nell'edizione speciale del precursore.
Eccoli nel dettaglio:

- Il client del gioco sia su 4 CD, sia su DVD.
- Il DVD video con il "dietro le quinte". Oltre due ore di interviste agli sviluppatori, trailer e altri filmati su *The Burning Crusade*.
- "The Art of World of Warcraft: The Burning Crusade". Terzo librone di artwork dedicato al mondo di *Warcraft*, dopo quelli usciti per la serie RTS e per *WoW*.
- Il pet esclusivo Netherwhelp. Solo per i possessori della Collector's Edition, un simpatico animaletto d'accompagnamento ispirato alle nuove cavalcature volanti tipiche di Outland.
- Due mazzi per il gioco di carte collezionabili di "World of Warcraft", con alcune carte esclusive.
- Il tappetino per mouse con la mappa di Outland.
- Il CD con la colonna sonora di *The Burning Crusade*.



## THE BURNING KEYBOARD

A sottolineare l'importanza dell'uscita di *The Burning Crusade*, la prima espansione per *World of Warcraft*, ecco arrivare subito il Keyset per la già conosciuta Zboard, la tastiera dedicata ai videogiocatori più accaniti (e maniaci dei gadget). Di cosa si tratta? Zboard è una tastiera "versatile", cui possono facilmente essere applicati specifici set di tasti, adatti a una gran varietà di giochi o di generi. La confezione base dell'accessorio presenta già due Keyset: quello standard, per l'uso quotidiano del computer, e il Base Gaming, con tasti dedicati alle più diffuse azioni di gioco, al fine di migliorare il sistema di controllo nel nostro hobby preferito. La novità è, appunto, il Keyset di *The Burning Crusade*, acquistabile a parte. Con questo set di tasti, molte delle azioni più frequenti per i giocatori di *WoW* vengono semplificate e ridotte alla semplice pressione di un tasto.
La parte di destra della tastiera, che normalmente ospita il tastierino numerico, è dedicata a una serie di scorciatoie per le più diffuse voci della chat di *World of Warcraft*. Sarà possibile, per esempio, tirare un dado da 100 senza scrivere "/roll", ma semplicemente premendo un tasto. Oppure urlare senza dover digitare "/yell" e così via. Nella parte di sinistra del Keyset, tutti i tasti utili per il MMORPG Blizzard sono graficamente distinguibili dagli altri. Caratteristica, questa, che può tornare utile soprattutto ai giocatori alle prime armi. Abbiamo provato per un paio di giorni il Keyset di *TBC* e va detto che, per chi usa molto gli emote (i "gesti" tipici dei MMORPG, come salutare, baciare, ballare, eccetera), il guadagno in termini di comodità può essere preso in considerazione. Da tenere presente il rischio di rompere i Keyset se non li si maneggia con la dovuta attenzione e qualche problema di troppo con il software da installare riscontrato durante la nostra prova.
La tastiera Zboard e il Keyset per *TBC* sono distribuiti in Italia da YouToo Videogames (**www.youtoo.it**).
La confezione base costa 55 euro mentre il kit 29,90 euro.



Subito ribattezzato "il grande Mazinga", un gigantesco Fel Reaver (70 elite) passeggia placido per Hellfire Peninsula.

Ah, caro buon vecchio PvP da strada! Al confine tra Hellfire Peninsula e Zangarmarsh, le nostre amiche Algida e Lunn (in stealth) osservano i movimenti di tre o quattro membri dell'Alliance...

... che a scontro ultimato (perché, sì, uno scontro c'è ovviamente stato) sono rimasti in piedi. Le nostre amiche, invece, no.

*TBC* non è più di 40, ma di 25. Un cambiamento significativo per le gilde abituate alle istanze del titolo base, e che spingerà a formarne di nuove, il cui numero di membri non dovrà più essere spropositato come un tempo.

In ogni caso, molti dei dungeon di *TBC* sono affrontabili anche da gruppi di cinque partecipanti, che è ancora più facile mettere in piedi (grazie a delle modifiche apportate all'interfaccia, disponibili anche per il gioco originale). La maggior parte presenta una struttura ad ali distinte (un po' come Scarlet Monastery o Dire Maul nel titolo base), affrontabili separatamente o tutte in una volta, secondo i gusti (e il tempo a disposizione) di ciascun gruppo. Ciò consente di esplorare un po' per volta il dungeon che si è stabilito di affrontare, centellinando quanto c'è da fare al suo interno. È possibile selezionare anche uno tra due livelli di difficoltà (altra novità di *TBC*), prima di affrontare le insidie dell'istanza. Chiaramente, i tesori ottenibili dai nemici sconfitti cambiano di valore secondo il livello di difficoltà selezionato.

Restando in tema di tesori, non ci vuole molto a rendersi conto che gli oggetti disponibili in *The Burning Crusade* renderanno in poco tempo obsoleti anche i pezzi più rari ottenuti dalle più difficili avventure affrontate nel *WoW* base. Un personaggio di livello 60 non particolarmente ben equipaggiato, ma neanche vestito di stracci, si troverà ben presto a cambiare tutto il proprio guardaroba con oggetti facilmente rintracciabili in poche ore di esplorazione su Outland. Chi ha finito tutti i difficili dungeon di Azeroth ci metterà forse un po' di più a sostituire il proprio equipaggiamento, ma difficilmente avrà senso, per un personaggio di livello 65, indossare oggetti provenienti dal "vecchio mondo". Una caratteristica, questa, che ha già dato adito a qualche polemica tra i giocatori più accaniti del titolo originale (accumulare cinque livelli in *TBC* è un'impresa ridicola, se confrontata con il portare a termine istanze come Black Wing Lair o Naxxramas), ma che tutto sommato rappresenta in modo naturale il nuovo che avanza e, soprattutto, accontenta coloro che non hanno avuto occasione (o voglia) di entrare in una gilda di "professionisti".

A proposito di accontentare... grazie a *The Burning Crusade* non sarà più possibile lamentarsi perché "quelli dell'Orda hanno gli Sciamani" o "quelli dell'Alleanza hanno i Paladini".
La prima espansione di *World of Warcraft* introduce i Draenei per la

### IL PROBLEMA NETHERWHELP

I fortunati possessori della Collector's Edition di *The Burning Crusade* hanno l'opportunità di ottenere un esclusivo pet per i propri personaggi. Si tratta del Netherwhelp, un piccolo draghetto volante ispirato alle nuove cavalcature disponibili su Outland. Purtroppo, un inconveniente ha reso molto difficile la procedura per avere tale simpatica creaturina. Come è possibile leggere sul sito ufficiale del gioco, per mettere le mani sul draghetto è necessario ritagliare il codice a barre dalla confezione del gioco (ehi, ma è la Collector's Edition!) e spedirlo alla sede francese di Blizzard. Per scusarsi del disturbo arrecato, Blizzard regalerà ai possessori dell'edizione speciale anche un altro pet (il famigerato Murloc) e due giorni aggiuntivi di gioco.

### GMC SU OUTLAND

Agli appassionati della vecchia rubrica di GMC "Warcraft Chronicles" farà piacere sapere che Ualone, Faida, Algida e tutti gli altri nostri folli personaggi hanno già varcato il Dark Portal e stanno infangando con la loro tipica demenzialità i territori di Outland. E la rubrica in sé? Tornerà? Può darsi...

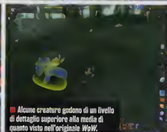
**AGGIORNATEVI!**
Chi è già titolare di un account per *World of Warcraft* dovrà aggiornare i propri dati a *The Burning Crusade*, al fine di godere delle novità incluse nell'espansione del gioco. Per farlo, basterà comunicare a Blizzard il codice trovato nella confezione dell'espansione. La procedura è molto semplice e viene richiesta automaticamente dal gioco in fase d'installazione. È possibile, tuttavia, aggiornare il proprio account anche prima di installare *TBC*, sfruttando l'apposita sezione del sito ufficiale europeo di *WoW*.



Zangarmarsh è uno dei territori più belli di tutto *World of Warcraft*. I suoi coloratissimi funghi giganti lo arricchiscono di un'atmosfera unica.



Ambientazioni dall'aspetto decisamente "alieno" si alternano ad altre molto più solari e naturali.



Alcune creature godono di un livello di dettaglio superiore alla media di quanto visto nell'originale *WoW*.

fazione dell'Alleanza e i Blood Elves per l'Orda. Le due nuove razze "sbloccano" per la propria fazione anche la classe che, prima, era esclusiva dell'altra.

Per capirci meglio, un Draenei (appartenente alla fazione dell'Alleanza) potrà essere Sciamano (classe che, prima di *TBC*, era esclusiva dell'Orda), e un Blood Elf (Orda) potrà essere Paladino (non più esclusivo per l'Alleanza). Tale novità rappresenta la resa, da parte di Blizzard, di fronte alle continue lamentele dei giocatori più inclini all'invidia della cosiddetta "erba del vicino". Ebbene sì, non c'è stato niente da fare: nonostante tutti gli sforzi – anche abbastanza apprezzabili – da parte della software house californiana, tesi a rendere le due fazioni equilibrate, l'unica soluzione per mettere a tacere ogni tentativo di rimostranza è stata quella di renderle pressoché identiche (le due classi rappresentavano l'unica differenza sostanziale tra i due schieramenti).

Tra le altre novità, va segnalato un nuovo e intrigante modo per affrontare il PvP (Player vs Player, ovvero gli scontri tra personaggi controllati da giocatori in carne e ossa), che si aggiunge ai già esistenti Battlegrounds (e all'ovvio World PvP, cioè le schermaglie "da strada"): le Arene, scenari studiati per le battaglie tra piccoli gruppi (da 2 a 5 giocatori), disponibili per personaggi di livello 70. Anche qui, come nella riduzione del numero di componenti per i raid end-



Avere nuove mappe da scoprire ed esplorare è una gioia per tutti i vecchi giocatori di *World of Warcraft*.

game, si nota la propensione di Blizzard a venire incontro a chi non riesce a entrare in grosse organizzazioni multiplayer. Grazie alle Arene, tre o quattro amici riusciranno a godere delle possibilità PvP di *World of Warcraft* mettendosi facilmente d'accordo tra loro e senza doversi sincronizzare con altre dieci o quindici persone, come succede nei Battlegrounds. Questi ultimi, comunque, continueranno a esistere. Anzi, ai tre già giocati nei territori di Azeroth, si aggiunge Eye of the Storm, una via di mezzo tra Arathi Basin (basato sul dominio territoriale) e Warsong Gulch (Cattura la Bandiera), situato nella regione Netherstorm.

In *The Burning Crusade* è disponibile anche una nuova professione, il Jewelcrafting, che permetterà di creare e lavorare gioielli e pietre preziose da incastonare nelle armi e in altri pezzi



*The Burning Crusade* vanta "centinaia di nuove creature". Non abbiamo ancora avuto modo di contarle tutte, ma ne abbiamo incontrate diverse.

d'equipaggiamento (anche questa è una novità di *TBC*). Molto simile, per filosofia, a Enchanting, questa nuova professione è probabilmente destinata a ereditarne anche il successo.

Insomma, di carne al fuoco ce n'è tanta (da non dimenticare le nuove cavalcature volanti disponibili per i personaggi di livello 70), e l'immediatezza del gioco rimane quella del titolo originale (così come anche il motore grafico). Novità sconvolgenti non ce ne sono; del resto, un gioco come *World of Warcraft* va costantemente perfezionato, di sicuro non stravolto.

**Gianluca "Ualone" Loggia**



**IN ALTERNATIVA...**

*Guild Wars*, Lug 05, 8
Il MMORPG senza canone mensile che ha stregato un gran numero di videogiocatori, compresi i suoi "capitoli aggiuntivi" *Factions* e *Nightfall*.

*La Vita Reale*
Spesso meno affascinante di quella *in game*, la *real life* è comunque in grado di regalare emozioni di un certo livello e ha il vantaggio di "includere" il tempo sprecato per esigenze quali mangiare, dormire, eccetera.

info ■ Casa **Blizzard** ■ Svilupp. **Blizzard** ■ Distributore **Vivendi** ■ Tel. **0332/870579** ■ Prezzo **€ 34,99 - € 69,99 (Collector's)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.wow-europe.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, Scheda 3D 32 MB T&L, 10 GB HD, Win 2000/XP, Modem 56K, *WoW***
- Sis. Cons. **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

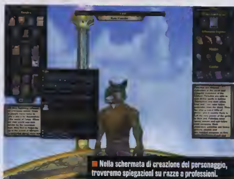
- Nuovi territori vasti e affascinanti
- Migliorato per i piccoli gruppi
- Solita validissima giocabilità

- Dieci livelli forse sono un po' pochi
- Nessun miglioramento grafico
- L'espansione di un MMORPG potrebbe essere gratis

**Un'espansione che non stravolge un gioco ormai entrato nell'Olimpo del genere MMORPG, ma che aggiunge quanto basta per consentire ai più assuefatti di goderne ancora per molto tempo. Imprescindibile per chi ha raggiunto il livello 60 e ne vuole ancora.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | PVP | INTERFACCIA |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 |



Nella schermata di creazione del personaggio, troveremo spiegazioni su razze e professioni.



Combattimenti e avventure possono avvenire anche sott'acqua.

GENERE: MMORPG

# VANGUARD SAGA OF HEROES

Il meglio da tutti i giochi di ruolo online? Sony Online Entertainment e Sigil ci provano...

### LINGUA E COSTI

Al momento, *Vanguard* è distribuito nel nostro Paese completamente in inglese: programma e manuale. Solo la confezione è in italiano. La "lingua franca" sulla maggior parte del server è l'inglese, ma i giocatori italiani non mancano. Il costo dell'abbonamento mensile è di 12,99 euro, ma l'acquisto del gioco dà diritto a un periodo di prova gratuita di 30 giorni. Il programma è distribuito su DVD, e le dimensioni occupate su disco fisso sono davvero titaniche: 17 GB!

**A livello delle intenzioni e dei nomi coinvolti, quello di *Vanguard – Saga of Heroes* è stato uno dei MMORPG attesi con più impazienza negli ultimi anni.**

Al gruppo degli originali sviluppatori di *EverQuest* si era infatti aggiunto, nel dipartimento artistico, uno dei colossi dell'illustrazione fantastica: Keith Parkinson, tra i più acclamati autori di copertine per dozzine di libri fantasy (inclusi molti del ciclo di "Shannara" di Terry Brooks), per "Dungeons & Dragons" (in particolar modo la serie "Dragonlance"), nonché per tutte le confezioni dello stesso *EverQuest*. Anche sul fronte della giocabilità le promesse erano fenomenali: mondo immenso, un dettagliato sistema artigianale, un sistema diplomatico altrettanto profondo, città composte da case costruite dai giocatori, navi, cavalcature volanti... Quanto è stato mantenuto di tutto ciò? Buona parte.

## BENVENUTI A TELON

Come in tutti i MMORPG che si rispettino, la prima cosa da fare una volta installato il gioco è creare il nostro personaggio. Telon, il mondo di *Vanguard*, è composto da tre continenti vastissimi, che ospitano gli abitanti di 19 diverse razze. Ognuno di questi può fare carriera in una professione a scelta tra le 15 disponibili al momento del lancio.

I continenti sono a loro volta impemiati sulle tre ambientazioni "classiche" del fantasy: il tema di Thestra è quello tradizionale europeo, con foreste popolate da elfi, villaggi medievali e castelli; Qalia si ispira alle visioni de "Le Mille e una Notte", e alle leggende arabe e nordafricane; Kojan, infine, è l'equivalente su Telon dell'Oriente misterioso dei ninja e dei samurai. Ogni continente è popolato da un certo numero di razze specifiche e se gli umani sono presenti ovunque, per gli Elfi dei boschi dovremo rivolgerci a Kojan, mentre gli Gnomi sono nativi di Qalia. Tutte le razze, oltre a conferire alle caratteristiche del personaggio bonus e penalità, limitano anche le professioni cui accedere (gli Orchi, per esempio, non potranno essere bardi o paladini); inoltre la scelta della razza determina dove, nel nostro continente d'origine, inizieremo a giocare e a quale fazione apparterremo.

La scelta della professione è resa ancora più intuitiva dal raggruppamento in quattro categorie: guerrieri difensivi (ovvero, combattenti specializzati nel proteggere il gruppo, come i paladini), guerrieri offensivi,

> **"Avventura, artigianato e diplomazia sono ugualmente fruibili"**

guaritori e maghi. In questo modo, chi è interessato a un certo stile di gioco potrà valutare a colpo d'occhio quali classi gli interesseranno di più. Sebbene ogni personaggio sia ulteriormente caratterizzato da un set di abilità psicofisiche, queste saranno inizialmente prefissate, e solo più avanti sarà consentito personalizzarle.

Una volta entrati nel gioco vero e proprio, si nota subito che i progettisti non hanno mirato al risparmio quando hanno creato Telon. Ogni continente consiste in un'unica ininterrotta superficie (includendo, in tale concetto, anche le acque costiere e le isole circostanti). Ovvero, rispetto a titoli come *EverQuest II* o *World of Warcraft*, non ci sono "zone" o aree d'avventura separate le une dalle altre. I progettisti mostrano un grande orgoglio quando affermano che "in *Vanguard*, se potete vedere un luogo, allora probabilmente

### IL PESO DELLA BELLEZZA

Dal punto di vista del design, *Vanguard* utilizza una versione personalizzata del motore grafico di *Unreal 2* ed è, probabilmente, il MMORPG esteticamente più elegante apparso sui nostri monitor dopo *Guild Wars*. Usiamo la parola "elegante" e non "bello", in quanto la preferenza per una veste grafica raffinata piuttosto che barocca o grottesca (come quella di *World of Warcraft*) rimane un fatto di gusti personali. Fin dall'inizio del progetto, i creativi del gioco si erano posti l'obiettivo di ricreare paesaggi e ambientazioni che ricordassero "dipinti e illustrazioni fantasy". Il "feeling" di Telon è, in effetti, molto vicino alle più belle immagini della classica scuola Anni '80-'90 del GdR da tavolo "Dungeons & Dragons". Dal punto di vista della fluidità, le prestazioni sono più che buone (lo specifichiamo perché, durante la beta, la grafica appariva molto pesante), e su un sistema equipaggiato con i requisiti consigliati noi abbiamo giocato a dettagli medio-massimi, mantenendoci intorno ai 30 FPS. Una notevole eccezione è rappresentata dalle zone in cui appaiono molti giocatori, ma ciò, probabilmente, a causa del lag.





■ L'effetto e il nome di alcune magie, come lo "Spray Colorato", sono gli stessi di "Dungeons & Dragons".



■ "Il mio regno per un cavallo!", o almeno un sacchetto di monete d'argento.

■ Alcuni mostri sono semplicemente titanici.

## MORTI E SEPOLTI

Quando un personaggio muore, il suo corpo viene riportato al punto di ritorno più vicino (di solito una città, un villaggio o un avamposto), e subisce un "debito" di punti esperienza che deve essere ripagato prima che la normale progressione di livello riprenda. Sul luogo della morte resta una tomba che contiene tutti gli oggetti che l'eroe aveva con sé al momento della dipartita. Questa può essere una vera mazzata per chi ha l'abitudine di andarsene in giro con indosso tutti i suoi possedimenti, solo per morire inavvertitamente in un punto così pericoloso, da essere irraggiungibile per un bel po' (per esempio, finché non si sono guadagnati i livelli sufficienti per sopravvivere alle creature che lo infestano). Esistono due rimedi: tenere oggetti di ricambio in un luogo sicuro (come una casa), oppure "legame spiritualmente" alcuni al personaggio: questi ultimi non potranno essere più né scambiati, né rivenduti, ma in compenso torneranno in gioco insieme a lui quando resusciterà.




## PERSONAGGI FAMOSI?

Quando si crea un nuovo personaggio in *Vanguard*, il programma propone inizialmente un viso generato casualmente, che può quindi essere modificato a piacere dal giocatore. Solitamente, i volti casuali sono piuttosto generici, ma è stato con un certo stupore che una volta, dopo avere selezionato come razza "Gnomo", ci siamo visti apparire sullo schermo il tipo che osservate nell'immagine. Se sia stato un caso o una sorta di "easter egg" frutto dell'umorismo dei programmatori non sapremmo proprio dirlo...



## ESPLORAZIONI SUCCESSIVE

Nel momento in cui si dà un giudizio a un titolo come *Vanguard*, occorre considerare due inevitabili fattori: il primo è che, come per tutti i MMORPG, il suo reale successo verrà determinato solo dopo qualche tempo, quando i server si saranno popolati e la "prova su strada" effettuata da migliaia di giocatori porterà alla luce pregi e magagne con maggiore chiarezza. Inoltre, non tutti gli elementi di gioco promessi da Sigil sono stati implementati, al momento del lancio, in modo completo (il sistema diplomatico, per esempio, è più semplice rispetto a quanto inizialmente previsto).
In tal senso, si può dire che la pubblicazione di *Vanguard* è stata un po' affrettata, malgrado gli sviluppatori abbiano già garantito che la lavorazione e l'espansione del gioco continueranno ininterrotte attraverso aggiornamenti gratuiti.
Per tale ragione – e come abbiamo fatto più volte in passato, anche per altri titoli – ci riserveremo di tornare tra qualche mese nelle terre di Telon sulle pagine di GMC, per un aggiornamento.

potete viaggiare fino a esso", a piedi, a cavallo, via nave o usando un altro dei mezzi di trasporto disponibili. La libertà di andare "ovunque quando si vuole" pone sulle spalle del giocatore la responsabilità di decidere dove rischiare la "vita" del suo personaggio.

Una delle prime attività, una volta giunti su Telon, consiste dunque nell'esplorare il mondo con i nostri personaggi di basso livello, non solo per scoprirne le meraviglie, ma anche per determinare quali aree siano alla nostra portata e quali richiedano una seconda visita con gruppi più forti e meglio organizzati.

### LE PRIME BATTAGLIE

Il primo impatto con *Vanguard* non è molto diverso da quello che si potrebbe avere collegandosi a *EverQuest II*, soprattutto se si proviene da quest'ultimo. Il personaggio inizia al primo livello e deve mettersi in cerca di qualcuno in grado di affidargli una quest. Tali missioni (che possono essere per personaggi singoli o per gruppi degli stessi) consistono, essenzialmente, nel consueto "Oh no! I Paguri Tigrati assediano il villaggio! Chi ne ammazzerà almeno sei?" e vengono risolte, nella maggior parte dei casi, ammazzando sei Paguri Tigrati.

Più quest possono essere legate da una progressione logica, formando dei mini-racconti, ma, almeno nelle prime fasi, i veterani di altri MMORPG non riscontreranno molte nozioni nuove: completando missioni e uccidendo mostri si guadagnano i punti esperienza necessari per passare di livello e guadagnare nuove abilità (acquistabili, pagandole in moneta, dai vari "Maestri" sparsi per il mondo) – trovandosi nella possibilità di affrontare quest più difficili e mostri più potenti.

Una conseguenza umoristica della mancanza di "zone" diviene così il fatto che più di giocatori possono benissimo finire tutti insieme nella stessa area, nel tentativo contemporaneo di ammazzare i suddetti sei Paguri Tigrati – trasformando quella che doveva essere la valorosa difesa di un villaggio, in una sorta di caccia al mostro che rasenta lo sterminio etnico.

Una delle scene più comuni, nei giorni del lancio del gioco, era quella di quindici personaggi che si aggiravano assatanati per un'area che offriva, al massimo, uno "spawning" di tre o quattro nuovi mostri ogni minuto – con gli effetti di comicità involontaria che si possono facilmente immaginare. Meno comico è il fatto che alcune quest richiedono l'uccisione di creature specifiche (i cosiddetti "named monsters"), le quali, invece, vengono rigenerate magari ogni ora o più; ciò genera fenomeni di "camping" colossali, ovvero giocatori che se ne stanno appostati in una certa area tentando di essere i primi a balzare addosso allo sventurato boss, non appena esso si manifesti di nuovo.

Sigil ha comunque tutto il tempo, ora che *Vanguard* è ufficialmente attivo, per studiare metodi di calibrazione dello spawning basati sulla popolazione di ogni server, e ciò dovrebbe essere uno degli aggiustamenti che vedremo con le prime patch.

## IN TERRA, IN MARE E PER I CIELI

Esistono vari modi per spostarsi nel mondo di Telon (oltre al tradizionale andare a piedi). A partire dal decimo livello, i personaggi possono acquistare una cavalcatura. La natura di questi animali – nonché le loro capacità – varia in base al costo e al continente in cui ci si trova. Se, all'inizio, dovremo accontentarci di semplici cavalli, più avanti potremo montare su grifoni, viverne e altri mostri possenti, con la conseguente facoltà di raggiungere in volo terre prima inesplorate. In alternativa, possiamo acquistare un vascello. Le navi sono di varie dimensioni e la loro foggia, ancora una volta, varia in base al continente d'origine. In più, sono ulteriormente personalizzabili dai giocatori. Navi e montature volanti possono interagire liberamente, e i giocatori che vorranno imbarcare un paio di personaggi muniti di grifoni da usare come esploratori avanzati potranno farlo. Infine, Sigil ha già anticipato che una delle prime espansioni dovrebbe introdurre in Vanguard i combattimenti aeronavali!



Il mondo ha un ciclo giorno-notte completo, nonché condizioni atmosferiche variabili.




In determinate circostanze, i personaggi possono iniziare "catene di colpi" che aumentano l'effetto complessivo degli stessi.

Gli Elfi Scuri iniziano in stato di semi-schiavitù, in una cultura simile a quella degli Antichi Romani.

### IL CONTINENTE PERDUTO?

Come abbiamo detto, il pianeta Telon è diviso in tre masse di terra principali, circondate da numerose isole grandi e piccole. Durante la fase di beta-testing, però, si è sparsa la voce che, da qualche parte nel vasto mondo, potrebbe esistere un *quarto* continente, la cui natura rimane sconosciuta. Sono state fatte molte ipotesi: che sia raggiungibile solo con mezzi e disposizione di personaggi di alto livello, che sia ispirato alle leggende di Atlantide o dell'America precolombiana, che non esista del tutto o che verrà aggiunto solo con una delle prime espansioni.

## UNA CARRIERA DIPLOMATICA

Quando il "gioco di ruolo" (ovvero l'interpretazione, in tutte le sue sfumature, di un personaggio da parte del giocatore) era ancora una componente importante dei MMORPG, l'attività diplomatica scaturiva naturalmente dall'interazione tra i partecipanti. *Vanguard*, per ora, non riesce a recuperare completamente tale componente nelle relazioni tra i personaggi, ma prevede un "sistema diplomatico" assai interessante per gestire parte dell'interazione con il mondo di Telon.

Questa attività viene gestita attraverso un sotto-gioco simile a quelli di carte collezionabili. Allo scopo di influenzare un altro personaggio si deve, per prima cosa, iniziare con lui un "dibattito". Ogni eroe, in base alla razza, alla professione e al talento specifico sviluppato nell'abilità diplomatica, ha a disposizione un set di "interazioni diplomatiche" (di fatto, carte da gioco), e il dibattito si svolge con le due persone coinvolte che, a turno, giocano le proprie carte. L'obiettivo è di portare l'avversario a

> **"Ogni professione, razza e continente dà origine a esperienze uniche"**

"dichiararsi d'accordo" con il nostro punto di vista o magari, in altre situazioni, ad acconsentire alle nostre richieste. I dibattiti possono essere iniziati per una varietà di ragioni, dalla necessità di ottenere informazioni al desiderio di illudere un personaggio importante che la nostra ammirazione è sincera (così da ottenerne dei vantaggi).

Il sistema diplomatico prevede, per il gioco di ogni carta, la spesa di punti colorati di vario tipo chiamati "atteggiamenti" (rosso per le minacce, blu per i ragionamenti, giallo per l'adulazione e così via); in base al genere di dibattito, alcuni tipi di punti non sono consentiti (per esempio, i ragionamenti sono inutili quando l'obiettivo è raccogliere pettegolezzi). Così, dal momento che ogni razza ha vantaggi e svantaggi nell'uso di particolari atteggiamenti, viene da sé che nel "gioco diplomatico" ogni specie si troverà più a suo agio in un certo tipo di situazioni piuttosto che in altre: un orco, per dire, potrebbe sentirsi in imbarazzo se dovesse vivere adulando i membri di una corte raffinata, ma in compenso essere un campione nell'estorcere informazioni dalla malavita che popola i bassifondi.

Al sistema diplomatico sono attualmente legati vantaggi pratici per il personaggio e anche intere quest (vale la pena di notare come al fallimento in un dibattito corrispondono, talvolta, anche delle penalità, non ultima quella della morte). È perfino consentito specializzarsi in questa "carriera", aumentando così le carte a propria disposizione e risolvendo molte sfide con la mente, invece che con il combattimento.



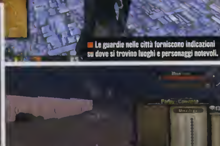
Basta incontrare un personaggio munito di cavalcatura volante per desiderarne una.



Le guardie nelle città forniscono indicazioni su dove si trovino luoghi e personaggi notevoli.






Il sistema diplomatico ricorda i giochi di carte collezionabili.

**IL SUDORE DELLA FRONTE**

**Oltre alle normali avventure piene di mostri e combattimenti, e alle quasi altrettanto pericolose avventure diplomatiche, *Vanguard* propone una "terza via" ai giocatori: quella dell'artigiano. Si tratta di una carriera vera e propria, con una sua progressione in livelli d'esperienza e perfino in missioni. Il sistema artigianale è diviso in sfere (artifici, abbigliamento e forgia) e prevede ricette, materie prime (la cui raccolta può dare origine ad avventure), utensili e un sistema commerciale. I personaggi possono anche raccogliere "ordinazioni": missioni che richiedono loro di costruire e consegnare uno o più oggetti a un committente.**

Questa è, però, solo una parte di ciò che Sigil aveva previsto per tale aspetto di *Vanguard*: nelle anteprime si era parlato di un sistema che, di fatto, abbracciava l'intero mondo di Telon e le sue culture, con ambasciate, governo delle città da parte dei giocatori, attestati di vario tipo emessi dai potenti locali e altro ancora. Tutto ciò, probabilmente, arriverà in futuro, in parte con gli aggiornamenti gratuiti e in parte con le prossime espansioni del gioco.

## UN MONDO NUOVO?

Durante le nostre prime esplorazioni di *Vanguard*, abbiamo avuto la sensazione di trovarci davanti a un prodotto un po' contraddittorio. Da un lato, malgrado le promesse di innovazione, Sigil ha mantenuto molte delle convenzioni cui *World of Warcraft* ed *EverQuest II* ci hanno abituati. Dall'altro, non c'è dubbio che la vastità degli spazi di Telon, le molte innovazioni (la diplomazia), i benvenuti ritorni (la possibilità di costruire una casa che esiste nello spazio fisico del mondo, e non in un'area separata) e la varietà degli ambienti e delle esperienze di partenza (iniziare come paladino umano a Thestra è completamente diverso dal partire come necromante goblin a Kojan) ci hanno genuinamente emozionato.
In definitiva, l'impressione avuta è che, nel tentativo di fare "tanto di tutto", Sigil sia riuscita, al momento della pubblicazione, a fare in realtà i "tre quarti di tutto" – come provano anche i numerosi problemi tecnici che hanno accompagnato i primi giorni del lancio.

*Vanguard*, ci sia consentito il paragone cristallino, è una gemma dalle molte sfaccettature, ma non ancora perfettamente tagliata. Un buon supporto da parte degli sviluppatori e un'espansione che finalizzi alcuni dei contenuti, portandoli al livello di quanto promesso nelle anteprime, potrebbero trasformarlo in uno dei migliori MMORPG di sempre. Quanto a noi, ci ritorneremo.

**Vincenzo Beretta** 

**IN ALTERNATIVA...**

***World of Warcraft***, Mar 05, 9
Orda e Alleanza se le danno di santa ragione in un mondo barocco e vagamente grottesco. La recensione dell'espansione *The Burning Crusade* vi attende a pagina 92 di questo numero.

***Ultima Online: Age of Shadows***, Mag 03, 8
Il "padre" dei moderni MMORPG, basato sulla saga creata da Lord British, ha ancora, malgrado l'età, un suo discreto seguito.

Info ■ Casa **SoE** ■ Sviluppatore **Sigil** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.vanguardsoh.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 17 GB HD, DVD-ROM, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Tre vasti continenti da esplorare
- Interessante sistema diplomatico
- Molte opportunità per le espansioni

- Non ci sono ancora tutti i contenuti promessi
- Struttura delle quest un po' stantia
- Diversi problemi tecnici

**Un MMORPG con parecchie potenzialità, ma sofferente anche a causa di una pubblicazione prematura. Può essere definito "coraggioso" e "alternativo" per la scelta di abbandonare alcune convenzioni attuali, ma per molti aspetti non si distacca da *EverQuest II*.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | AMBIENTAZIONE | QUEST |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 9 | 8 | 6 |



All'inizio di ogni partita, potremo decidere dalla mappa del mondo quale stato governeremo, e da che data.




Le province che "passano di mano" durante una guerra sono considerate "contese", e solo con la pace si determinerà chi le controlla.

GENERE: GESTIONALE STORICO

# EUROPA UNIVERSALIS III

## Cristoforo Colombo salpa per il suo terzo viaggio!

**TRATTA dall'omonimo gioco da tavolo di origine francese, la serie di manageriali storici di Paradox *Europa Universalis* vanta una notevole serie di allori nel campo dei videogiochi moderni.**

Oltre ad avere trasformato la società svedese da oscuro sviluppatore a uno dei nomi più noti sulla piazza, essa ha, praticamente da sola, ridato vita a un intero genere: titoli in cui il giocatore è posto al timone di una nazione, dovendo guidarla tra le tempeste della Storia, in un mondo non solo vasto quanto l'intero pianeta, ma con le radici saldamente affondate nella geografia e negli eventi reali del passato (al contrario di quanto avviene, per esempio, nella serie di *Civilization*, con le sue mappe e la distribuzione casuale di popoli e risorse).

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Malgrado il titolo "eurocentrico", *Europa Universalis III* copre 300 anni di storia mondiale: dal 1453 alla fine del 1792. Queste due date coincidono con altrettanti eventi che, a loro modo, segnarono la fine di un'epoca e l'aprirsi di un'altra. Il 1453 segnò la caduta dell'Impero Romano d'Oriente per mano dei Turchi, mentre il 1792 vede la fine della rivoluzione francese e l'approssimarsi del periodo napoleonico. In mezzo troviamo la scoperta delle americhe e l'inizio dell'era del colonialismo (non solo nel Nuovo Continente, ma anche in Africa e Asia), le convulse e spesso sanguinose vicende che portarono alla formazione dei principali stati nazionali europei, le guerre di religione seguite alla riforma luterana e alla scissione degli anglicani dalla Chiesa di Roma, la guerra d'indipendenza delle tredici colonie americane dalla madrepatria inglese (che portò alla formazione degli Stati Uniti), e una miriade di altri avvenimenti che resero questi tre secoli tanto tribolati, quanto affascinanti. Come per i precedenti titoli della serie, e molti altri giochi di Paradox in generale, non è sbagliato dire che la migliore guida strategica per *EU 3* è, probabilmente, un buon manuale di Storia.

All'interno di questo grande affresco, il giocatore può liberamente decidere l'anno di partenza, dal 1453 al 1789 (la "fine" del gioco coincide sempre con il 1792), e la nazione di cui vorrà diventare la "guida spirituale". La scelta non è limitata al Vecchio Continente e, in verità, *tutti* i Paesi presenti nel gioco (oltre 200) possono essere selezionati dalla mappa nel mondo (divisa in circa 1.700 province) che appare nella schermata introduttiva. È consentito, quindi, trascurare l'Europa e guardare all'Estremo Oriente, dove Cina, Giappone e Corea lottano per la supremazia locale; oppure sfidare la Storia governando una cultura apparentemente "condannata", come gli Aztechi o le popolazioni native del Nord America;

> "L'interfaccia utente è stata radicalmente migliorata"

### CONQUISTE IN ITALIANO

*Europa Universalis III* sarà tradotto in italiano per quanto riguarda confezione, manuale e programma. Perfino il filmato introduttivo sarà in italiano, sebbene si tratti dell'unico elemento del gioco che presenti una voce fuori campo (quindi, non esclusivamente testuale).

### NEL CD 1 E NEL DVD

All'interno del CD 1 e del DVD demo allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete la versione dimostrativa di *Europa Universalis III*.

### OBIETTIVI MIRATI

In *Europa Universalis III* non esiste un obiettivo definito. Le nazioni vengono costantemente valutate in "punti prestigio" sulla base dei loro conseguimenti nei vari campi (politica, conquista, economia, eccetera) e il gioco mantiene una "classifica" delle stesse. È però vero che, per ognuna, gli sviluppatori hanno cercato di ricreare le condizioni di partenza "storiche" per il periodo preso in esame. Ciò fa sì che "superpotenze" come Francia e Inghilterra possano lecitamente guardare al dominio del mondo, mentre per il regno del Mali sopravvivere all'ondata di colonizzazione sarà già un conseguimento di prestigio. *EU 3* riconosce questo fatto mostrando, nella schermata d'apertura, una barra che indica quanto sarà difficile sopravvivere e prosperare con ogni data nazione. In linea generale, tutto ciò che il gioco ci chiede è di guidare nel modo migliore il popolo che abbiamo scelto, nella buona e nella cattiva sorte, e di cercare di ottenere risultati migliori di quelli che esso conseguì storicamente.

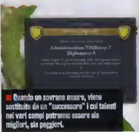


In "modalità diplomatica", la mappa mostra a colpo d'occhio le relazioni di uno stato con tutti gli altri.




Gli spostamenti delle unità avvengono sulla mappa in tempo reale, di provincia in provincia.




Quando un sovrano muore, viene sostituito da un "successore" i cui talenti nei vari campi potranno essere sia migliori, sia peggiori.

## INTRIGHI A CORTE

*Europa Universalis III* riconosce l'importanza di avere buoni consiglieri, oltre a un buon monarca. Ogni regnante è in grado di "assoldare" fino a tre degli stessi, scegliendoli da una lista generata casualmente dal programma. I consiglieri, previo pagamento di un adeguato stipendio, forniranno dei bonus a uno degli aspetti del governo della nazione: per esempio nello sviluppo commerciale, nella diplomazia o nella colonizzazione.
Tali figure ausiliarie possono essere sostituite in base a eventuali variazioni nella politica generale o negli obiettivi del giocatore, pur se a ognuna di queste operazioni è sempre associato un costo in denaro. Anche in questo aspetto, *EU 3* premia chi sa mantenere stabilità e coerenza nel governo del proprio Paese.


La "terra incognita" indica quelle aree della mappa per cui non vi è ancora una tecnologia adatta all'esplorazione. Talvolta è permanente.

**STORIE ALTERNATIVE**
**Come in quasi tutti i titoli Paradox, la struttura di *EU 3* si presta facilmente alla realizzazione di Mod da parte degli appassionati. La comunità è molto fiorente e, in passato, alcuni dei più riusciti sono addirittura stati inclusi in versioni "gold" dei prodotti della società scandinava (come in *Hearts of Iron Gold*). Tenete d'occhio, dunque, il sito ufficiale (www.paradoxplaza.com), che è il principale punto di riferimento per la comunità.**




Le "idee nazionali" sono, come suggerisce il nome, ideali particolarmente forti che guidano lo sviluppo di una nazione, dandole dei bonus.


Gli assedi sono di solito faccende lunghe e monotone, in genere vinte da chi ha più pazienza e risorse per sostenere la guerra.

o magari assalire l'Europa nei panni dei Turchi, governare uno dei misteriosi e affascinanti imperi centro africani, oppure scegliersi una nazione poco ricordata (come i regni indocinesi del Sudest asiatico) e, nella nostra partita, trasformarla in una potenza mondiale di primo piano. Il menu di partenza presenta alcune date "consigliate" (come lo scoppio della guerra dei Sette Anni) ed, eventualmente, i Paesi più interessanti da giocare in quel periodo, ma non si è affatto costretti a seguire tali suggerimenti.

Il fluire di *EU 3* è in tempo reale, e la velocità dello stesso può essere regolata in base alle esigenze del momento. Cosa più utile, è consentito mettere in pausa ogni volta che si vuole e prendere con calma le proprie decisioni. Governare una nazione significa gestire nel modo migliore non solo le sue attività militari, ma anche quelle diplomatiche, economiche e di politica interna, cercando di fare felice il suo popolo. A prescindere dalla potenza oggettiva, la "salute" di un Paese è infatti misurata dal suo valore di "stabilità" – forse il più importante tra i concetti del gioco. Questo valore varia tra +3 (il massimo) e -3 (quasi una guerra civile) e indica quanto gli abitanti della nazione siano soddisfatti, sappiano vivere in armonia e guardino con fiducia al futuro. Un alto indice di stabilità garantisce un gettito fiscale migliore, un morale più elevato tra le truppe combattenti, un minore rischio di rivolte tra le province più a rischio (per esempio quelle appena conquistate o con una religione differente da quella di stato) e così via. In compenso, una stabilità bassa indica una nazione demoralizzata, disorganizzata e prona allo scoppio di ribellioni e guerre intestine.

In *EU 3* la guerra è solo uno degli strumenti a disposizione di uno stato per prosperare ed espandere la propria influenza, e addirittura non è sempre detto che sia il migliore. Le guerre costano molto, riducono la stabilità interna della nazione che le dichiara e, soprattutto, creano nemici. Quando scoppia un conflitto, infatti, ogni stato (anche quelli non interessati) valuta la "legittimità" dello stesso in base a fattori che vanno dalla religione degli stati coinvolti (una nazione cattolica che aggredisce un vicino di eguale fede perderà molto del proprio prestigio), alla presenza o meno di un "casus belli" valido, alla proditoria rottura di eventuali trattati vigenti (come un patto di non aggressione).

Le nazioni che tendono a usare la forza con regolarità senza valide ragioni si troveranno ben presto diplomaticamente isolate: gli altri governanti tenderanno a coalizzarsi contro di loro, a rifiutare trattative, a imporre blocchi economici e così via.

Più in concreto, *EU 3* presenta indubbiamente diverse benvenute innovazioni rispetto a *EU 2*. Chi conosce il titolo precedente ricorderà come la libertà del giocatore fosse in parte limitata da una serie di "paletti", che apparivano sotto forma di eventi, il cui scopo era mantenere l'arco complessivo di sviluppo delle nazioni entro quanto storicamente avvenuto. In *EU 3* tale limitazione non esiste più: gli eventi casuali continuano a portare benefici e penalità, ma solo in senso più generale (la morte di un comandante, una petizione di contadini...), e il giocatore –


I "centri di commercio" raccolgono i frutti dei traffici di intere regioni; inviando dei mercanti, potremo cercare di aumentare la nostra "fetta" di tali profitti.

**TIRANNI DEMOCRATICI**
**In *EU 3* esistono diciassette diverse forme di governo: dalla "monarchia autoritaria" alla "repubblica amministrativa". Ogni regime politico, prima di poter essere adottato, deve essere "sbloccato" investendo nel settore della ricerca politica (per esempio la "monarchia amministrativa" è un governo di "livello dieci"). In base al governo, il giocatore avrà delle limitazioni alle decisioni che potrà prendere riguardo gli affari interni – simulando così una condizione sociale non ancora "pronta" per certi tipi di politica o altre innovazioni.**




Il ruolo dell'Olanda nella guerra di successione spagnola diverrà, grazie a *EU 3*, finalmente chiaro a tutti.




Le province possono essere migliorate costruendovi strutture quali chiese, università, tribunali e altre.

e l'Intelligenza Artificiale – sono liberi di espandersi come ritengono più opportuno. Ciò non significa "indiscriminatamente", dal momento che la sofisticazione e il livello di dettaglio del gioco pongono comunque le varie nazioni davanti alle problematiche che dovettero affrontare le loro controparti reali: conquistare il mondo può sembrare bello, ma non lo è più se il risultato finale vede lo stato in bancarotta, le province in perenne rivolta e tutti i sovrani superstiti pronti ad allearsi per farcela pagare. Sono state introdotte una gestione più snella sia degli eserciti, sia delle colonie (con la scomparsa, grazie al cielo, dei fastidiosi "centri di commercio"). Da *Hearts of Iron*, serie della stessa Paradox ambientata negli anni della Seconda Guerra Mondiale, *EU 3* ha preso l'idea dell'impiego di spie per una varietà di azioni di sabotaggio – e anche le penalità diplomatiche che ne conseguono quando si viene colti sul fatto.

Queste innovazioni, a dire il vero, appaiono più come miglioramenti e raffinamenti del sistema di gioco, che come un vero e proprio "salto generazionale". I veterani di *EU 2*, in sostanza, potranno letteralmente prendere in mano il mouse e mettersi a giocare senza troppa difficoltà, ma non proveranno l'emozione che suscita quel genere di radicale e coraggiosa evoluzione di un classico – la cui fattibilità è stata splendidamente dimostrata, per esempio, dal lavoro svolto da Firaxis su *Civilization IV*.

Malgrado tali difetti, *EU 3* mantiene intatto il fascino e il valore dei suoi predecessori: la capacità d'infondere un genuino amore per la Storia, una giocabilità aperta che consente una molteplicità di strategie in base all'evolversi della situazione politica e diplomatica di ogni particolare partita, e la libertà di esplorare le vicende di angoli del mondo lontani come l'Estremo Oriente o l'America precolombiana.



La politica interna è composta dalle "idee nazionali", dalla forma di governo e da come la nazione è orientata su alcune questioni chiave. Per esempio, Mercantilismo contro Libero Commercio.

Non ci sentiamo di dare alla nuova ammiraglia di Paradox il punteggio pieno, perché non pensiamo che i miglioramenti siano sufficienti a meritaglielo; ma tale critica ha, ovviamente, più peso se siete dei veterani della serie.

Se siete alla ricerca "del" manageriale storico che renderà insonni le vostre notti, e vi farà pensare a come arginare diplomaticamente il regno di Aragona perfino mentre siete fermi al semaforo, allora non guardate oltre l'orizzonte: recatevi al negozio di fiducia e lasciate colonizzare il disco fisso del vostro PC da *Europa Universalis III*!

Vincenzo Beretta



## PAESAGGI TRIDIMENSIONALI

Quando gli sviluppatori annunciarono che *EU 3* avrebbe utilizzato, per la prima volta nelle serie "classiche" di manageriali storici di Paradox, un motore grafico in 3D, tra gli appassionati si diffuse il lugubre timore che questa concessione a un gusto grafico più moderno fosse il primo passo verso la "modernizzazione" (leggi "semplificazione indiscriminata") dell'intero sistema di gioco. Fortunatamente, non è stato così. Mentre in *EU 3* sono evidenti diversi sforzi per presentare le informazioni utili alla gestione della nazione in modo più accessibile, con un benvenuto lavoro sull'interfaccia utente e ancora più "aiuti" in linea rispetto ai suoi predecessori, il gioco mantiene integra tutta la complessità che ha caratterizzato, nel bene e nel male, questa linea di manageriali. Ironicamente, durante la nostra prova abbiamo riscontrato che, in fondo, la visuale 3D, ai fini pratici, aggiunge poco rispetto al classico 2D – non avendo quell'impatto che si nota, per esempio, in *Civilization IV*. Anche per semplice "eleganza", o è parsa inferiore all'analoga rappresentazione della mappa di gioco che si può trovare in *Medieval II: Total War*.



**IN ALTERNATIVA...**

***Victoria: Un Impero Sotto il Sole*,** Gen 04, 8
Il "seguito" (in ogni senso) di *Europa Universalis 2* ci mette al comando di una delle nazioni del mondo, dalla metà del XVIII secolo alla Prima Guerra Mondiale. Uno dei giochi più complessi mai realizzati, è stato recentemente "raffinato" con l'espansione *Revolutions*.

***Civilization IV*,** Nov 05, 9
Il miglior *Civilization* di sempre: il nostro scopo è guidare una civiltà dall'Età della Pietra all'era nucleare, tra guerre, ricerca tecnologica e la costruzione di Grandi Meraviglie

Info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.paradoxplaza.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Più libertà d'azione rispetto a *EU 2*
- Interfaccia utente molto migliorata
- Profondo e longevo

- Complesso da imparare
- Tutorial poco informativo
- Non molti miglioramenti rispetto a *EU 2*

**Il merito di *Europa Universalis III* è di avere ampliato la libertà d'azione del giocatore, migliorando al tempo stesso l'interfaccia. L'esperienza non è rivoluzionata rispetto a *EU 2*, e ciò rappresenta sia il più grosso pregio, sia il principale limite di questa nuova puntata.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | STORICITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 9 | 7 | 8 |

**8**



Alcuni enigmi saranno particolarmente semplici, come questo puzzle, ma in certi punti dovrete spremervi maggiormente le meningi.



L'avventura inizia in questa stazione di servizio apparentemente abbandonata.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# BARROW HILL

## Cosa aleggia di tanto misterioso durante l'equinozio d'autunno sulla collina di Barrow?

**L'archeologia misteriosa è affascinate, e i suoi studi si prestano alla realizzazione di molte sceneggiature, siano esse destinate a film, libri o videogiochi.**

Spesso, è sufficiente valutare male la datazione di un reperto storico, per far nascere ipotesi di ogni tipo, come per esempio quelle legate alle piramidi o all'isola di Pasqua. Gli sviluppatori di *Borrow Hill* hanno attinto alle tradizioni bretoni, alle speculazioni su dolmen e menhir, e ai miti sorti attorno a luoghi come Stonehenge, per cucire un'avventura punta e clicca vecchio stile, a schermate statiche.

Il gioco è basato su un'interfaccia tanto scarna quanto comoda e intuitiva: il cursore, un piccolo quadrato bianco quasi invisibile, cambierà forma passando sugli oggetti analizzabili o utilizzabili, mentre posizionandolo vicino ai bordi, o in alto, ci si potrà spostare o girare nella relativa direzione. Per accedere all'inventario sarà sufficiente muoversi verso i bordi superiore e inferiore dello schermo, che visualizzeranno gli oggetti in vostro possesso. Per utilizzarli basterà un clic e, se l'avrete effettuato nella situazione giusta, accadrà qualcosa, altrimenti capirete che la via per la soluzione dell'enigma è un'altra.

Chi è abituato a ispezionare l'ambiente circostante con dei semplici movimenti del mouse troverà strana l'idea di muoversi all'interno di "quadri" statici, soprattutto quando queste schermate non siano dei capolavori ad alta risoluzione, come invece accadeva nella indimenticabile serie *Myst*. *Borrow Hill* è, infatti, molto spartano: un particolare mix di fotografie e rendering a bassa risoluzione. Invece di girare e indagare a piacimento, si è obbligati a una serie di clic che fanno spostare fra schermate prerenderizzate, spezzando l'illusione di esplorare gli ambienti e obbligando a un lento incedere fra un tassello della mappa e l'altro. Qualcuno forse storcerà il naso, ma chi non si ferma alle prime impressioni capirà che tale scelta è legata al desiderio dei programmatori di realizzare un mondo da esplorare soffermandosi su ogni minimo dettaglio, senza fretta. Un simile approccio ha anche consentito agli sviluppatori di far risaltare più facilmente le zone "calde", quelle contenenti le informazioni chiave per il proseguimento, che altrimenti avrebbero rischiato di perdersi in un mondo tridimensionale.

**"È un'avventura mai frustrante, ma nemmeno ovvia"**

Gli oggetti sono spesso nascosti nel buio, vanno rintracciati osservando con estrema cura ogni pixel dello schermo, e una totale libertà di movimento avrebbe reso molto più difficile scovare i tasselli che compongono gli enigmi.

Per addentrarsi in *Borrow Hill* è dunque necessario osservare con calma il circondario, cercando di collegare in maniera corretta i vari indizi.

Le schermate statiche scandiscono un ritmo compassato e permettono al giocatore di ragionare e mettere in relazione le prove, analizzando anche il più insignificante foglio di carta. E il materiale poco significativo, o apparentemente tale, in *Borrow Hill* abbonda. Fotografie, pagine di giornale,

### IN ITALIANO

*Borrow Hill* è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i testi, sia per i dialoghi e le registrazioni vocali. La traduzione è curata e l'unico appunto va rivolto alle voci dei personaggi, a volte ben caratterizzate, in altri casi poco convincenti.

### NEL CD 1 E NEL DVD

All'interno del CD 1 e del DVD demo allegati alle omonime edizioni di GMC, questo mese troverete la versione dimostrativa di *Borrow Hill*.

### GRAFICA SPARTANA

Seppure curato sotto ogni aspetto e denotando un'incredibile attenzione per il dettaglio, l'impatto visivo di *Borrow Hill* è fin troppo scarno. Alcune scelte ci hanno lasciati perplessi. Non è possibile impostare la risoluzione grafica, ma bisogna accontentarsi di quella predefinita, di 800x600. Considerando che il gioco si basa su delle schermate statiche, non riusciamo a capire come mai ci sia limitati in questo senso: si tratta di un misto di filmati e rendering, e anche la più economica tecnologia attuale permetteva di gestire immagini almeno a 1024x768.



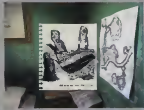





Certi di non svelarvi nulla di segreto, vi assicuriamo che volatili a dolmen avranno un peso non indifferente nell'avventura.

## LE SACRE PIETRE

In queste pagine abbiamo volutamente evitato di svelare alcunché riguardo la trama di *Barrow Hill*. Ci limitiamo a indicare, a grandi linee, attorno a cosa ruoti la sceneggiatura. Il vostro scopo sarà di andare sulle tracce del professor Conrad Morse, un archeologo che da qualche tempo sta effettuando delle ricerche nella collina di Barrow, in Cornovaglia. Presto capirete che qualcosa non quadra: un inserviente della locale stazione di servizio è chiuso nel suo ufficio, in preda al panico, e alcuni giornali trovati in giro raccontano dell'ostilità della popolazione nei confronti di chi sta operando gli scavi. Strani eventi stanno prendendo forma nella notte del vostro arrivo, che coincide con l'equinozio d'autunno…



### MEGLIO SOLI…

Uno degli elementi più importanti per un'avventura è solitamente rappresentato dai dialoghi. Questi sono praticamente assenti da *Barrow Hill*: escludendo rare occasioni, sarete soli in mezzo alla sperduta collina. Le discussioni con altri personaggi saranno sostituite da numerosi appunti sparsi in ogni dove, oltre che da PDA, registratori e telefoni cellulari, sui quali saranno registrate frasi spesso fondamentali. Non manca poi un'emittente radiofonica, i cui ripetitori sono proprio ubicati in zona, che vi terrà compagnia e spesso suggerirà anche qualcosina.

L'inventario funziona in modo molto semplice: cliccate su uno degli oggetti e, se sarà quello giusto, accadrà qualcosa. Altrimenti, dovrete trovare una via differente.

Un piccolo appunto su un tavolo, per quanto insignificante, può aiutare a chiarire il quadro della situazione.

appunti o scritte sui muri sono tutti elementi che presi da soli sembreranno insignificanti, ma che con l'evolvere della trama contribuiranno a rivelare dei retroscena, a suggerire cosa cercare e su quali parti soffermarsi.

*Barrow Hill* è un'avventura studiata per dare l'illusione di scoprire gradualmente il mistero, mai frustrante, ma nemmeno ovvia. Difficilmente rimarrete bloccati troppo tempo su un enigma, ma vi capiterà spesso di girare a lungo alla ricerca di un oggetto necessario a procedere, nascosto chissà dove, magari in una macchia di fitta vegetazione o all'interno di un'insospettabile toilette. È possibile salvare liberamente in qualsiasi momento, non incapperete in punti morti e i rompicapi, pur non banali, avranno sempre soluzioni logiche. Addirittura, non avrete accesso a determinate sezioni, se prima non avrete ottenuto tutti gli elementi necessari a superarle.

*Barrow Hill* è anche molto curato dal punto di vista stilistico, nonché ricco di particolari e dettagli che contribuiscono a rendere più vere le ambientazioni. Interessante anche la necessità di sfruttare strumenti tecnologici quali palmari, cellulari e GPS, a volte solo per carpire informazioni dalle loro memorie, altre in maniera più "attiva" (ma non vogliamo rovinarvi il gusto della sorpresa).

Nonostante la lentezza del ritmo, l'avventura è un crescendo di emozioni: partirete con pochissime informazioni, completamente spaesati, e man mano che il quadro si delineerà, verrete catturati dal desiderio di svelare l'arcano, superando quello che, inizialmente, può essere un grosso scoglio per un gioco attuale, cioè una grafica troppo datata per suscitare emozioni. Anche la sezione audio si rivela sviluppata in economia, con dialoghi interessanti ma con una recitazione di qualità altalenante. In ogni caso, gli appassionati di avventure avranno di che divertirsi.

**Alberto Falchi** GIOCHI COMPUTER

### IN ALTERNATIVA…

***Gabriel Knight 3***, Gen 00, 8
È considerata, a ragione, una delle migliori avventure grafiche su PC. Imperdibile, nonché allegata al numero di gennaio 03 di GMC.

***Sam & Max – Situation: Comedy***, Gen 07, 7
Sam & Max tornano sugli schermi dei PC, e lo fanno con delle avventure strutturate a episodi. Lontane dai fasti di un tempo, sono comunque godibili.

Info ■ Casa **Lighthouse Interactive** ■ Sviluppatore **Shadow Tor Studios** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.barrow-hill.co.uk

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 450 MHz, 512 MB RAM, Scheda video, Scheda audio, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 16 MB**
- Multiplayer **No**

- Trama intrigante
- Requisiti minimi bassi
- Ben studiato e sceneggiato

- Graficamente scarno
- Alcune voci non sono ben caratterizzate
- Solo per appassionati di avventure grafiche

***Barrow Hill*, pur nella sua povertà tecnica, denota un notevole impegno da parte degli sviluppatori nel creare atmosfere intriganti che stimolano il giocatore a proseguire le indagini. Soddisferà la brama di avventure degli appassionati.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ENIGMI | INTERFACCIA |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 6 | 7 | 8 | 7 | 8 |

■ Occasionalmente, capiterà di dover inserire la risposta tramite tastiera.

■ Il nostro detective è un chimico molto abile, come dimostra il laboratorio nel suo studio.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

# SHERLOCK HOLMES IL RISVEGLIO DELLA DIVINITÀ

Il suo nome è Sherlock Holmes, e il suo lavoro è sapere ciò che gli altri non sanno.

**IN ITALIANO**

Il gioco e il manuale che lo accompagna nella confezione sono tradotti in italiano, sia nei menu, sia nel sottotitoli. Il parlato, invece, resta in inglese: una scelta che, considerando le origini squisitamente londinesi dei protagonisti, non dispiace affatto.

**QUANTO DURA L'AVVENTURA**

Fra gli aspetti negativi de *Il Risveglio della Divinità* figura la scarsa durata dell'avventura, ma tale considerazione è valida soprattutto considerando le ore "effettive" di gioco. Infatti, un'altra piccola (o grande, dipende dai punti di vista) pecca è rappresentata dall'impossibilità di saltare i dialoghi, sia parzialmente sia del tutto, e dalla mancanza di un'opzione che consenta di regolarne la velocità, impostata secondo un ritmo eccessivamente rallentato.

**NELLA splendida e fumosa Londra, ci sono due abitazioni private il cui indirizzo è noto pressoché a tutti. La prima è il numero 7 di Craven Road, in cui vive il tenebroso Dylan Dog, l'altra il 221B di Baker Street, dimora del più sobrio Sherlock Holmes.**

Entrambi i personaggi hanno molto in comune: sono eccentrici, fanno coppia con una "spalla" dalla personalità totalmente diversa dalla loro e sono due detective. in questa nuova avventura grafica ispirata alle imprese di Sherlock Holmes, però, l'eroe nato dalla fantasia di sir Arthur Conan Doyle prende in prestito dal collega londinese, detto anche "l'investigatore dell'incubo", il tema della sua impresa. È proprio con un incubo, infatti, che ha inizio *Il Risveglio dello Divinità* e, ben presto, i due protagonisti (Sherlock Holmes e il fidato dottor Watson) si renderanno conto di avere a che fare con un mistero inquietante, che li guiderà fra il Vecchio e il Nuovo Continente alla scoperta di raccapriccianti delitti ed eventi quasi soprannaturali.

Per evitare di rovinare ai lettori l'effetto sorpresa e di svelare tutti i numerosi colpi di scena che costellano il gioco, omettiamo qualsiasi altro riferimento alla trama dell'avventura che, tra l'altro, costituisce uno dei suoi punti di forza.

Prima di tutto, occorre puntualizzare che *Il Risveglio dello Divinità* si presenta sotto spoglie un po' atipiche per il genere delle avventure grafiche, nonché rispetto ai precedenti episodi della saga di Sherlock Holmes sviluppati da Frogwares. L'azione si svolge in prima persona attraverso gli occhi di uno dei due personaggi che, secondo la situazione, si avvicendano alla guida delle indagini. Il mondo creato dai programmatori, grazie alla scelta di questo tipo di visuale, immerge il giocatore nella vicenda più di quanto accade nelle solite avventure punta e clicca, in cui il controllo del protagonista avviene interamente tramite il mouse. La visuale è gestita da quest'ultimo, mentre i classici tasti WASD sono deputati alla gestione dei movimenti del personaggio. Dal punto di vista grafico, però, il gioco non gode della realizzazione puntuale e fluida di un FPS di buona qualità (la tipologia più simile, quanto a sistema di controllo), né della bellezza di fondali prerenderizzati e in due dimensioni.

> "Alcune tipologie d'interazione sono interessanti"

*Il Risveglio della Divinità*, pertanto, non verrà ricordato per l'efficacia degli scenari in cui hanno luogo le vicende, complessivamente troppo spogli e soggetti a fenomeni di compenetrazione di solidi non proprio occasionali. Stesso discorso vale anche per le animazioni dei personaggi, che esibiscono dei visi impassibili o imprigionati in smorfie ed espressioni standardizzate.

Come accennato, uno degli assi nella manica del gioco è la trama, supportata dalla divertente e caratteristica disinvoltura del signor Holmes, da piccole e divertenti chicche (fra cui l'apparizione della signora Poirot e del suo piccolo Hercule!) e da numerosi enigmi. il livello di difficoltà dei rompicapi cui è sottoposto il giocatore è piuttosto altalenante e si attesta, complessivamente, sulla sufficienza. interessanti, però, si rivelano alcune tipologie d'interazione con l'ambiente circostante, che vanno dal dover "fisicamente" spostare degli oggetti spingendoli o, per citare un paio di esempi, disappannare un vetro muovendo una

**UN TOCCO HORROR**

L'atmosfera del gioco, in certi passaggi, attinge a piene mani da alcuni luoghi comuni del genere horror, ricordando da vicino le situazioni evocate da scrittori del calibro di Lovecraft o Allan Poe. I più deboli di cuore non devono temere di subire alcun tipo di tachicardia, ma non mancheranno le scene "forti", con cadaveri mutilati e corpi in decomposizione. Nulla di cui ci si debba realmente allarmare.





■ Gli indizi più importanti vanno osservati al microscopio e, in certi casi, addirittura sezionati.



## L'INVENTIVA DEL DETECTIVE

Nonostante la sua indubbia eleganza, Sherlock Holmes non teme di sporcarsi le mani e, nel *Risveglio della Divinità*, si esibisce in un paio di mosse del tutto particolari. Come fare per aprire questo portone? Elementare: si usa un uncino a mo' di canna da pesca, cercando di farlo dondolare su, giù, a destra e sinistra per catturare il catenaccio e sfruttarlo come peso contro la trave che blocca l'entrata. A tale scopo, dovrete prima liberarvi la visuale e pulire il vetro di fronte con la mano di Watson, muovendo il mouse come fosse un panno. Poi, sempre con il mouse, dovrete simulare i "tocchi" di un provetto pescatore nell'atto di infilzare la sua preda.



■ Per spostarsi agevolmente da un luogo all'altro è utile servirsi della mappe, cliccando sul punto desiderato per raggiungerlo.



■ Quell'espressione tra l'ebete e lo schizzinoso accompagnerà Holmes per tutta l'avventura. Abituatevi.



■ A Sherlock Holmes bastano un cucchiaio e un po' di cervello per scassinare una serratura.

### IL MISTERO DELLA TASTIERA

Fra le tipologie di enigmi presenti nel gioco, è previsto il dover inserire alcune risposte tramite tastiera. L'aspetto positivo della faccenda è che occorre studiare bene la documentazione raccolta nel corso dell'avventura (studiarla SUBITO, però: al momento della domanda non si può andare a controllare il contenuto dell'inventario!) e non ci si può riposare sugli allori offerti dalle classiche domande a risposta multipla. L'aspetto bizzarro, invece, è costituito dal fatto che il gioco riconosce una configurazione dei tasti diversa da quella delle normali tastiere casalinghe per PC. Fortunatamente, l'unica differenza consiste nello scambio dei tasti W e Z: un dettaglio che, però, va tenuto a mente nel momanto del bisogno.

### L'INVENTARIO

La gestione dell'inventario è abbastanza classica. Per combinare gli elementi basta trascinarli uno sull'altro e, una volta selezionato l'oggetto da utilizzare in un dato momento dell'avventura, esso verrà evidenziato da un colore diverso e apparirà nell'angolo in alto a destra dello schermo.

mano virtuale con il mouse e tentare una particolare "pesca" facendo pendere un filo dotato di uncino simulandone l'ondeggiamento, sempre tramite mouse.

Idee stuzzicanti che, purtroppo, esibiscono una realizzazione rudimentale e che sono concentrate solo in alcuni punti del gioco, lasciando sguarnite intere, lunghe sezioni. Avremmo preferito un tocco di classe in più, piuttosto che ridurci a spostare pentoloni sospesi al soffitto a suon di testate (anche se il gioco supporta il chip fisico PhysX di AGEIA, abituato a ben altre performance)!

Uno dei potenziali talloni d'Achille delle avventure grafiche è storicamente rappresentato dal sistema scelto per consentire al giocatore di "adocchiare" gli oggetti con cui interagire. Talvolta, infatti, capita di restare bloccati in alcuni punti perché non si è setacciato con il puntatore del mouse ogni angolo dello schermo o, al contrario (come, per esempio, nel recente *Tungusko*), di ritrovarsi con delle schermate fisse in cui tutti gli elementi sono evidenziati, privando così del piacere della scoperta. Ne *Il Risveglio della Divinità*, però, la possibilità di spaziare a piacimento con la vista – offerta dalla visuale in prima persona – è abbinata alla presenza di apposite icone che indicano i punti in cui interagire ogni volta che vi si rivolge lo sguardo. Il risultato si rivela ben equilibrato ed evita efficacemente la frustrazione di cui si potrebbe cadere facilmente preda in un mondo così vasto, privo delle classiche inquadrature fisse che, abitualmente, guidano il giocatore lungo binari predefiniti.

Complessivamente, pertanto, *Sherlock Holmes: Il Risveglio della Divinità* ci ha moderatamente divertiti e coinvolti, rendendo omaggio al suo famoso protagonista. Tuttavia, la realizzazione tecnica ci è parsa acerba e inadeguata a sviluppare nel modo migliore quegli spunti più ispirati che, se valorizzati con maggiore efficacia, avrebbero fatto la differenza e favorito una valutazione più generosa. Elementare, Watson.

**Elisa Leanza** 

### IN ALTERNATIVA...

***Agatha Christie: Assassinio sull'Orient Express,***
Feb 07, 8
Un'altra pietra miliare della letteratura poliziesca che dà vita a un'avventura grafica più classica e ben fatta.

***Sherlock Holmes: Il Segreto dell'Orecchino d'Argento,***
Mag 05, 6
Il filone di titoli dedicati al detective londinese è abbastanza nutrito, l'*Orecchino d'Argento* è il penultimo episodio della serie.

Info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Frogwares** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.sherlockholmes-thegame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, 3 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **No**

■ Trama intrigante e ben sviluppata
■ Buon sistema d'interazione con lo scenario
■ Enigmi equilibrati

■ Grafica appena soddisfacente
■ Scadenti animazioni dei personaggi
■ Si porta a termine in poche ore

**Un'avventura grafica leggermente "sui generis", che mette sul fuoco alcune idee interessanti, ma senza supportarle con una realizzazione tecnica altrettanto ispirata. I fan di Sherlock Holmes, comunque, possono ritenersi soddisfatti.**

**6 1/2**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ENIGMI | ATMOSFERA |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 |

**IN ITALIANO**

Solo il manuale di *ArchLord* è in italiano, mentre i testi su schermo e il poco parlato presente restano in inglese. Trattandosi di un gioco online, inoltre, è bene ricordare che tutta l'importante parte di interazione tra gli utenti viene condotta principalmente nella lingua d'Albione, la cui conoscenza di livello accettabile assume un ruolo più che fondamentale.



PNG e oggetti necessari per una "quest" vengono comodamente indicati sulla minimappa.



Tra gli oggetti d'equipaggiamento, è possibile anche utilizzare un'arma sulla cavalcatura.

GENERE: MMORPG

# ARCHLORD

## Anche nei GdR online è valido il detto: "Diffidate delle imitazioni!"

**NON serve essere dei videogiocatori esperti per capire che l'emulazione è uno dei principali motori di questo mercato. Esce un gioco di successo e, si può stare certi, per un determinato periodo l'intera produzione di titoli verrà "condizionata" da un simile evento, con risultati altalenanti.**

Quando il genere in questione è quello dei MMORPG e il "gioco di successo" è *World of Worcraft*, lo spazio disponibile potrebbe essere poco, se non inesistente. La considerazione da fare, infatti, riguarda la quasi impossibilità per chiunque di "partecipare" a due MMORPG allo stesso tempo, imponendo una scelta precisa. Sotto questo aspetto, *ArchLord* non riesce a reggere la concorrenza, in quanto tenta di scimmiottare quanto fatto da altri, non lo migliora pressoché in nessun aspetto, manca di stile, varietà e, peggio, di stimoli per il giocatore moderno.

La presentazione è piuttosto classica, con tre razze e otto classi tra cui scegliere il proprio avatar. Sin da questa fase iniziale spicca (e incuriosisce) la mancanza di classi dichiaratamente di supporto o dedicate alla cura, relegando di fatto le proprie decisioni più a un fattore estetico, che a una reale caratterizzazione delle meccaniche di gioco. Ogni personaggio possiede, infatti, degli specifici set di abilità divisi in categorie (uguali per tutti) quali combattimento, buff (potenziamenti temporanei), "di classe" e passive, facendo poi affidamento su copiose quantità di pozioni per cure e rigenerazione veloce dell'energia magica (non a caso prive di tempi di ricarica).

Tali scelte portano a conseguenze piuttosto "gravi" nel gioco, relegando gli scontri tra personaggi gestiti da utenti in carne e ossa (PVP) a un confronto di quantità di pozioni possedute, piuttosto che a un utilizzo effettivo delle abilità del proprio alter ego. Non esattamente qualcosa di cui vantarsi, per un titolo le cui finalità sono il PVP e il divenire "ArchLord", sconfiggendo tutti gli altri.

> "La crescita del personaggio soffre di ripetitività"

Va inoltre evidenziato che anche la parte di crescita del personaggio soffre di estrema ripetitività e totale mancanza d'ispirazione: le quest sono sì numerose, ma prive di coinvolgimento e tutte simili tra loro. Le aree di gioco, allo stesso tempo, sono povere di dettagli e identificate da mostri tutti uguali, comodamente raggruppati per favorire noiose attività di "grinding a spot" (vale a dire, uccisioni a catena senza muovere un passo).

In pratica, sembra che molti dei traguardi raggiunti dal genere MMORPG siano stati dimenticati dagli sviluppatori di *ArchLord* e i pochi vantaggi dell'interfaccia non sono sufficienti a distogliere l'attenzione dei giocatori da altri validi titoli tuttora sul mercato. Sarà forse per questo che, a due mesi dal suo lancio, è stata abbandonata la formula di pagamento a sottoscrizione mensile?

Carlo Barone

**IN ALTERNATIVA...**

***World of Warcraft: The Burning Crusade***, Mar 07, 8
Quasi nove milioni di giocatori al mondo sono un bel biglietto da visita, soprattutto all'alba del lancio dell'attesissima espansione, recensita in questo numero.

***Dark Age of Camelot***, Set 05, 8
Di certo ha i suoi anni, ma il gioco di Mythic è ancora depositario del miglior PVP mai immaginato finora... in attesa di *Warhammer Online*.

## IL COLORE DEI SOLDI

Al momento in cui scriviamo, *ArchLord* è da poco passato da un sistema di abbonamento mensile a una sottoscrizione gratuita (previo acquisto della scatola). Esiste, tuttavia, una "parte" del gioco che ha dei costi diretti, sposando un concetto di "acquisto" importato da molti titoli online di origine coreana. È possibile comprare con denaro reale degli speciali crediti interni al gioco (diversi dalla normale moneta corrente), che è consentito utilizzare per accedere a oggetti che modificano a proprio vantaggio alcune meccaniche, come il ritmo a cui si riceve l'esperienza, il ridurre o l'eliminare penalità (in caso di morte), o il potenziare enormemente, seppur per un tempo limitato, certe statistiche. In un titolo così impostato al PVP, ci sembra che la possibilità di pagare per essere più potenti appaia quantomeno discutibile.



Info ■ Casa **Codemaster** ■ Sviluppatore **NHN Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ArchLordgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4,5 GB HD, DVD-ROM, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Gratuito dopo l'acquisto della scatola
- Interfaccia chiara e funzionale
- Gli Elfi sono solo donne

- Noioso e ripetitivo
- Privo di stile e caratterizzazione
- PVP discutibile

**Se si eccettuano l'essere gratuito e qualche felice intuizione nella sezione interfaccia, *ArchLords* non offre alcun appiglio per cui andrebbe preferito ad altri titoli simili. In un genere dove non esiste la possibilità reale di vivere alternative, questo è un serio problema.**

**4**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | PVP | INTERFACCIA |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | 7 |

■ Molti sosterranno di volervi aiutare, ma sarà bene guardarsi sempre le spalle.

## DILEMMI E SUPERSTIZIONI

*Pathologic* non è un gioco che va per il sottile. Molto spesso, vi troverete davanti a descrizioni estremamente crude o fantasiose del morbo che ha colpito la cittadina in cui vi muoverete, e dei suoi effetti. Altre volte, avrete a che fare con dilemmi morali senza una soluzione immediata.
Un esempio è la superstizione locale sulle Shebak-mar, sorta di demoni dalle sembianze femminili. Nei primi momenti dell'epidemia, non sarà raro vedere donne aggredite nelle strade da gruppi di uomini e, se interverrete per salvarle, la cittadinanza perderà fiducia in voi. Cosa fare? Ancora più eclatante sarà il caso dei bambini presenti nel gioco, che a un certo punto, nelle loro scorribande, diffonderanno il morbo facendo crollare le aree di quarantena.



■ L'ingresso in un quartiere infetto sarà un'azione da ponderare attentamente.

## IN ITALIANO

È stato svolto un ottimo lavoro nel tradurre *Pathologic* nella nostra lingua. La trasposizione in italiano è ben fatta, con solo alcune rare sbavature, che non rovinano l'esperienza di gioco.

**GENERE:** AVVENTURA

# PATHOLOGIC

Epidemie e superstizioni: un mix esplosivo in una situazione a dir poco patologica.

**NON succede di frequente che un gioco affronti tematiche realmente mature e spesso, quando lo fa, la serietà è smorzata da toni irriverenti e da un sottile sarcasmo, come nel caso dei vari *GTA*.**

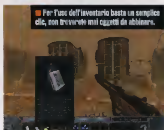
In *Pathologic* non accade nulla di tutto questo. Dopo aver scelto il vostro personaggio, vi troverete in una cittadina isolata e dominata dalle superstizioni locali, in cui si scatenerà un'epidemia letale. Nonostante la serietà della situazione, inoltre, le autorità saranno più occupate con le loro faide interne, che a combattere il contagio.

Vi muoverete in questo quadro "ameno" e il vostro obiettivo principale sarà semplicemente quello di sopravvivere all'epidemia. La visuale, in *Pathologic*, è in prima persona come in un normale sparatutto, e avrete totale libertà d'azione all'interno della cittadina. Parlando con i personaggi che incontrerete nel corso dei vostri pellegrinaggi, vi accorgerete che i dialoghi sono ben scritti e quasi sempre prevedono numerosi tipi di risposta. È probabile che vi verranno rivolte richieste o che troverete persone agonizzanti, che potrete scegliere di aiutare o meno. Non mancheranno anche numerose scelte morali, in cui deciderete della vita e della morte dei personaggi che avrete davanti, oltre che della vostra. Ad aiutarvi nell'impresa, avrete un inventario in cui finiranno, senza limiti di peso o dimensione, indumenti, cibo, medicine o armi. Queste ultime saranno fondamentali nel corso dei combattimenti che scoppieranno nelle aree infette della città, e che coinvolgeranno abitanti moribondi ormai deliranti o animali resi folli dal morbo. L'Intelligenza Artificiale

> "Deciderete della vita e della morte dei personaggi che avrete davanti"

dei nemici, a questo proposito, non spicca: gli avversari si limiteranno a venirvi incontro tentando di colpirvi con quel che avranno a disposizione, ma essendo *Pathologic* un'avventura, gli scontri saranno abbastanza rari da non rappresentare un fastidio.

Sarà consentito salvare in ogni momento e senza limiti: particolare essenziale, visto che la morte sarà sempre dietro l'angolo. Fatto insolito per un'avventura,



■ Per l'uso dell'inventario basta un semplice clic, non troverete mai oggetti da abbinare.

gli enigmi saranno assai rari e mai complessi: *Pathologic* sembra puntare più sull'atmosfera e sulle "scelte", che su rompicapi o puzzle.

A livello tecnico, il gioco si difende con qualche difficoltà. Il motore 3D non è eccezionale e neanche le animazioni spiccano per realismo o bellezza. La colonna sonora, da parte sua, è invece di buon livello e contribuisce non poco ad accentuare l'atmosfera angosciante di *Pathologic*, che vi accompagnerà (grazie anche ai tre personaggi, che offrono una certa rigiocabilità) per parecchie ore.

**Andrea Giongiani**

GIOCHI COMPUTER

## IN ALTERNATIVA...

***Dreamfall: The Longest Journey,***
Giu 06, 7 ½
Un'esperienza narrativa di notevole fattura, ma priva di enigmi particolarmente complessi.

***Fahrenheit,***
Set 05, 8 ½
Una vera rivelazione, che unisce una buona trama a una giocabilità originale.

info ■ Casa **Ice-Pick Lodge** ■ Sviluppatore **Ice-Pick Lodge** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.pathologic-game.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 384 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con T&L, 1,2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Multiplayer **No**

- Originale sotto molti aspetti
- Adulto e maturo
- Buona longevità

- Grafica non molto convincente
- La crudezza potrebbe infastidire
- I.A. dei nemici scarsa

**Un titolo valido, che mette i giocatori in una situazione completamente eoova. Consigliato agli appassioeati di avventore grafiche e giochi di ruolo, ma aeche a chioeqoe si sentisse attratto dall'ambientazioee.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 7 | 8 | 7 | 6 |

Uno dei dettagli più belli di *Seasons* è come la "luce" stessa del gioco cambi in base alla stagione.

"Love is in the air..." soprattutto se è una bella giornata di primavera!

GENERE: SIMULATORE DI VITA

# THE SIMS 2 SEASONS

## EA aggiunge i cicli naturali al suo simulatore del "ciclo della vita"...

### PREVISIONI IN ITALIANO

***The Sims 2: Seasons*** **è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano.** ***Seasons*** **richiede solo l'originale** ***The Sims 2*** **già installato sul PC per essere utilizzato e include un nuovo quartiere (chiamato, nella versione inglese, Riverblossom Hills) abitato, tra gli altri, da strani Sims simili a driadi e dediti al culto delle piante.** ***Seasons*** **amplia, inoltre, il catalogo degli oggetti disponibili e introduce un nuovo tema "country" per l'arredamento. Durante la nostra prova, lo abbiamo testato con tutte le espansioni pubblicate finora, senza riscontrare problemi.**

**SI tratta decisamente di un fatto curioso. Il più famoso "simulatore di vita" della storia dei videogiochi non aveva mai, prima d'ora, pubblicato un'espansione dedicata al fenomeno che forse più di ogni altro, fin dall'antichità, scandisce i cicli della vita stessa: le stagioni.**

Fino a oggi, il clima delle cittadine dei Sims (sia nella prima serie di giochi, sia nella seconda) era perennemente impostato su una sorta di idealizzata "dolce primavera-inizio estate", con temperature miti e, soprattutto, con la totale assenza di fenomeni atmosferici quali pioggia, vento e neve. Anche le "feste stagionali", come Halloween, il Natale o altre, venivano simulate unicamente con l'impiego di addobbi tradizionali forniti dagli sviluppatori (o creati dalla comunità). Con *Seasons*, anche Giove Pluvio può finalmente dire la sua nel mondo virtuale di *The Sims*.

*Seasons* aggiunge al mondo di *The Sims 2* neve, pioggia, vento, il cadere delle foglie in autunno (con relativa necessità di ramazzarle, se si vuole tenere pulito il cortile), nuovi stili di abbigliamento pensati per combattere il maltempo e molte altre attività – prime tra tutte la pesca e il giardinaggio. Una possibilità interessante consentita dal gioco è quella di decidere "come" le stagioni si susseguiranno in un determinato quartiere, attraverso un apposito pannello. Se, per qualche ragione, vogliamo simulare un'ambientazione "nordica" in cui a tre quarti dell'anno corrisponde l'inverno, seguito unicamente da una breve primavera nel quarto rimanente, potremo farlo. È altresì consentito alterare a piacimento il normale ciclo, facendo seguire per esempio, all'autunno la primavera, quindi l'estate e poi, per ultimo, l'inverno – o qualsiasi altra combinazione. In tal modo, *Seasons* permette di simulare con molta accuratezza il genere di clima in cui ci si imbatte, di questi tempi, nel mondo reale.

La serie di *The Sims*, da sempre, affonda parte delle proprie radici nella rappresentazione di alcune delle

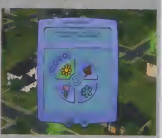
> **"Possiamo avere inverni che durano nove mesi all'anno"**

convinzioni e delle credenze più diffuse della cultura popolare, come l'influsso degli astri, l'esistenza dei fantasmi e delle creature sovrannaturali, la possibilità d'ingannare la morte, o l'uso quotidiano di apparecchiature strane e meravigliose. Nel caso di *Seasons*, i programmatori hanno considerato l'influsso delle stagioni negli umori delle persone e nel normale ciclo delle attività umane – facendo coincidere con ognuna di esse dei bonus (e in casi più rari, delle penalità). Non mancano i malanni stagionali, come colpi di sole o raffreddori. Per capire quanto l'impatto ambientale stia agendo negativamente sul nostro Sim, è necessario tenere d'occhio il termometro accanto alla sua immagine: verde significa che le condizioni climatiche sono ideali, mentre, qualora tale termometro dovesse scendere pericolosamente verso il basso, o salire verso quote "sahariane", possiamo star certi che il Sim si appresti a essere vittima di qualche malanno – e sarà necessario agire di conseguenza (per esempio, portandolo al riparo).

Fortunatamente, *Seasons* introduce un nuovo capo di abbigliamento-base, ovvero i "vestiti pesanti", che, come nel caso degli altri abiti, saremo liberi di

### STAGIONI DIVERSE

A nostro avviso, sei soli giorni per stagione sono un po' pochi. Il tempo, da un inverno a quello successivo, sembra volare e, sebbene tale ciclo naturale sia calibrato su quello vitale dei Sims, sarebbe stato bello poter decidere, dal pannello delle opzioni, la durata delle stagioni nella "nostra" partita. Esiste, però, un rimedio parziale: dalla schermata del quartiere si può decidere quale stagione ci sarà per ogni quarto dell'anno. Ammettendo che desideriamo averle di lunghezza doppia rispetto al normale, basterà selezionare, immaginiamo, due volte "inverno" seguito da due volte "primavera". Appena prima dell'estate, è sufficiente tornare nella schermata del quartiere e selezionare due volte "estate" e due "autunno" per il ciclo successivo: in tal modo, ogni stagione durerà 12 giorni virtuali. È un espediente imperfetto e un po' scomodo, ma noi lo abbiamo provato, e funziona.





## METEOPATIA

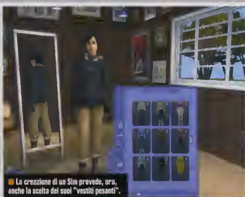
*Seasons* introduce un nuovo concetto nelle vite virtuali dei Sims: l'influenza delle stagioni sulle "cose della vita". La primavera è la stagione degli amori, e i Sims scopriranno che è più facile conquistare l'Amato Bene (o, più prosaicamente, collezionare avventure). L'estate è dedicata alla rapida crescita delle amicizie, e alla vita sociale. L'autunno facilita l'apprendimento delle abilità, ed è indicato per chiudersi in casa a studiare e per dare un'accelerata alla carriera. Infine, con il giungere dell'inverno sono i legami familiari a beneficiare dell'intimità cui siamo costretti da neve e freddo – e questo vale anche nel caso avessimo installato *Pets!* per i rapporti con i nostri amici animali. Quando intraprenderemo un'attività che può trarre beneficio dal momento stagionale, ce ne renderemo immediatamente conto dal simbolo che apparirà sullo schermo sopra al Sims.

### LA FRUTTA...

... Ma anche la verdura, nonché i pesci: sono questi i prodotti naturali che *Seasons* porta sulle tavole e nei giardini dei Sims, grazie al nuovo sistema di coltivazioni (esistono vari tipi di prodotti della terra, ognuno con esigenze climatiche e tempistiche di semina/raccolto appropriate) e ai laghetti pieni di specie diverse di fauna ittica commestibile. I pesci presi all'amo sono consumabili immediatamente (magari in un banchetto tra amici dediti allo stesso hobby) o vanno messi in frigo per essere divorati più tardi. In verità, una famiglia di Sims che abbia uno o più componenti specializzati nella raccolta dei prodotti della terra può risparmiare moltissimo sulle normali spese per nutrirsi – pur se *Seasons* non simula ancora la gestione di una fattoria vera e propria.



La neve offre una miriade di nuove opportunità per fare "colpo" sulla nostra bella.



La creazione di un Sim prevede, ora, anche la scelta dei suoi "vestiti pesanti".



Le driadi hanno il "pollice verde"? *Seasons* permetterà di scoprirlo.

scegliere da un ampio catalogo nell'atto della creazione del Sim. Il personaggio "indosserà" automaticamente i vestiti pesanti ogni volta che uscirà di casa, ma solo nel caso in cui le condizioni atmosferiche lo richiedano. Tale automatismo, molto utile, mostra però un problema dell'espansione, che viene messo in evidenza nel momento in cui essa viene installata insieme ad altre, come *Nightlife*: è infatti perfettamente possibile visitare il centro-città in pieno inverno, mentre cade una neve terribile, e vedere altri Sims andarsene in giro in abbigliamento leggero, ignorando la perturbazione. Probabilmente, i programmatori non si sono curati d'imporre a ogni parte del gioco il "rispetto" delle condizioni climatiche del quartiere da cui proviene un personaggio, ed è un peccato, perché ciò distrugge parte dell'illusione di verosimiglianza. È uno dei pochi aspetti di *Seasons* per i quali speriamo in una patch.

Esistono altri elementi, nel gioco, su cui ci sarebbe piaciuto avere un pizzico di controllo. Per esempio, feste come il Natale continuano a poter essere simulate unicamente arredando manualmente la casa con addobbi appositi, e il gioco non fa accadere nulla in corrispondenza di questa o altre ricorrenze all'interno dell'anno "simulato" di *The Sims 2*. È comunque bello vedere come ora, a Halloween, possiamo far corrispondere un clima appropriato, con foglie secche portate dal vento e grigi cieli grevi di pioggia... e per chi ha manie di grandezza, esiste sempre la facoltà di impadronirsi della macchina per controllare il tempo.

*Seasons*, in definitiva, mantiene tutte le grandi promesse celate dal suo sintetico titolo. E si tratta di promesse che chi ama *The Sims* ha aspettato più a lungo di quanto, nel mondo reale, si sia attesa la neve quest'anno. Una delle espansioni più consigliate di sempre.

**Vincenzo Beretta** GIOCHI COMPUTER

### IN ALTERNATIVA...

***The Sims: In Vacanza***, Lug 02, 6
La cosa più simile alle stagioni mai vista in *The Sims* compare nell'espansione per il primo gioco dedicata alle ferie: gli ambienti "vacanzieri" simulano l'estate con la vita da spiaggia e l'inverno con le attività in alta montagna.

***The Sims: Cuccioli, Che Passione!***, Nov 02, 7
L'espansione dedicata agli animali domestici per l'originale *The Sims* introduce anche il tema del giardinaggio; è indicata a chi preferisce ancora il primo gioco della serie ed è interessato a mettere alla prova il proprio "pollice verde".

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.thesims.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 850 MB HD, *The Sims 2***
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L**
- Multiplayer **No**

+ Tonnellate di atmosfera in più
+ Nuove attività in base alla stagione
+ Introduce agricoltura e giardinaggio

− Le stagioni sono un po' brevi
− Poco "coordinamento" con le altre espansioni
− Manca un legame tra stagioni e festività

**Pur non essendo perfetto (avremmo preferito stagioni più lunghe), *Seasons* aggiunge a *The Sims 2* quel pizzico di colore e atmosfera che mancavano fin dal primo capitolo della serie. Una delle migliori espansioni di sempre, per il simulatore di vita di EA.**

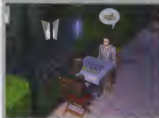
| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | VEROSIMIGLIANZA |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 9 | 7 | 8 |

**7 ½**

■ Seguire le esigenze della trama può essere stancante...

## CONTI CHE QUADRANO

L'interesse per *Life Stories* si basa su due punti: il primo è che il prodotto non necessita di avere *The Sims 2* già installato; in compenso, presenta una discreta scelta di contenuti tratti da tutte le prime espansioni - con l'esclusione di *Pets!*.
Il secondo è che gli obiettivi da conseguire diventano, man mano che si gioca, sempre meno semplici da raggiungere - soprattutto quando, nel frattempo, si deve seguire anche tutto il resto. A tratti richiedono pianificazione e concentrazione, e in tal senso possono essere considerati quasi dei rompicapi da risolvere (ed ecco perché il nostro voto su questo aspetto del gioco)





■ Come in tutte le "soap opera", non manca il "dramma della gelosia".

**IN ITALIANO**

***The Sims: Life Stories* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. Il gioco non è doppiato, dal momento che i protagonisti parlano il "simmish" – il buffo e internazionale linguaggio "quasi" senza senso dei Sims.**

**GENERE:** SIMULATORE DI VITA

# THE SIMS – LIFE STORIES

## *The Sims* con una trama? Che storia!

**MOLTE volte, giocando al popolare simulatore di vita di EA *The Sims 2*, ci siamo domandati come sarebbe stata l'esperienza complessiva se, oltre alla normale gestione della vita quotidiana dei nostri Sims, fosse stata introdotta nel gioco una qualche sorta di trama: magari un giallo in cui era necessario scoprire l'assassino tra un gruppo di sospetti, sullo stile del "Cluedo".**

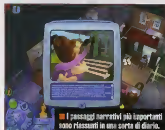
Oppure, vicende di quartiere un po' più articolate delle ambientazioni prefabbricate di *The Sims 2*: in fondo, telefilm di successo come "Casalinghe Disperate" o "The Orange County" potrebbero essere considerati grandi partite a *The Sims*, con un cast di personaggi particolarmente dettagliato e parecchi imprevisti inseriti dagli sceneggiatori lungo la strada.

Occorre dire che i tentativi "alternativi" proposti in passato (*7 Sins*, *Singles 1* & *2* o lo stesso videogioco di *Desperate Housewives*) non si sono rivelati delle vere e proprie "supemove" del videogioco. Ora, però, è Electronic Arts stessa a sperimentare l'idea, con una nuova collana di *The Sims* chiamata *Stories* – e della quale *Life Stories* è il titolo introduttivo. L'idea è semplice: presentare al giocatore un protagonista già preparato e lasciare che sia egli a guidarlo attraverso una storia sceneggiata dai creativi di EA, le cui "tappe narrative" sono conseguite completando altrettanti obiettivi. Per fare un esempio, nella prima delle due trame proposte da *Life Stories*, una ragazza di nome Alice arriva ospite a casa della zia nel nuovo quartiere di Quattrocantoni. Gli obiettivi iniziali la vedono cambiarsi d'abito, truccarsi e compiere altre attività base di *The Sims*; quindi ecco arrivare il comitato di benvenuto: un gruppo di amici tra i quali spicca un certo Michele. Non ci vuole molto prima che l'obiettivo successivo diventi iniziare una relazione con questo Michele, affrontare a spintoni reciproci la

> **"A ogni tappa narrativa corrisponde un obiettivo"**

gelosia di una rivale e così via – il tutto mentre si cerca di soddisfare i normali "bisogni" del proprio Sim: trovare un lavoro, mantenere pulita la casa, eccetera.

Per qualche ragione, inoltre, EA punta sul fatto che *Life Stories* "gira benissimo anche sui PC portatili". Mentre ciò è vero, è altrettanto evidente che anche *The*



■ I passaggi narrativi più importanti sono riassunti in una sorta di diario.

*Sims 2* gira ottimamente su un moderno computer portatile, magari semplicemente abbassando un po' i dettagli. Per il resto, siamo un po' incerti sulla valutazione da dare a questo prodotto: è *The Sims 2*, ma senza possibilità di espanderlo (nulla di quanto prodotto per il titolo originale è compatibile) e con l'idea degli "obiettivi narrativi" carina, ma poco più.

Se è questo ciò che cercavate, eccolo qui, e il gioco prevede anche una modalità "libera" che elimina gli obiettivi narrativi. Ma, dopo un po' di ore passate a Quattrocantoni, noi siamo tornati a giocare a *The Sims 2* più le sue espansioni – che teniamo installato sul nostro portatile.

**Vincenzo Beretta**




**IN ALTERNATIVA...**

***The Sims 2***, Ott 04, **9**
L'originale, con alcune o tutte le sue espansioni, non ha una trama prefabbricata a guidarci nelle intricate vite dei Sims, ma è proprio la sua modalità aperta uno dei punti di forza del gioco.

***The Sims***, Mar 00, **9**
La prima versione di *The Sims* è ancora disponibile, distribuita in diverse raccolte; la giocabilità è più essenziale, ma ancora molto coinvolgente, e alcune espansioni (come la magia) non sono finora approdate a *The Sims 2*.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://thesimsstories.ea.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

■ Obiettivi chiari e talvolta impegnativi
■ Gira anche su sistemi non molto potenti
■ Contiene elementi da varie espansioni

■ Trama estremamente semplice
■ Un po' noioso
■ Superfluo

***Life Stories* è essenzialmente una versione ampliata di *The Sims 2* con l'aggiunta di "tappe narrative" il cui conseguimento può richiedere impegno e concentrazione. Si dimostra un'idea carina, ma poco più.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ROMPICAPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 7 | 6 | 7 |

**IN ITALIANO**
*Wild Earth Africa* è interamente in italiano, anche per quanto riguarda il doppiaggio (con tanto di sottotitoli, sempre nella nostra lingua) della giornalista e del professore che vi accompagneranno nel safari fotografico.

Maestose criniere al vento e agguati silenziosi: le animazioni delle belve sono ben fatte, ma il circondario manca di particolari alla *Oblivion*.

La barra in alto sullo schermo indica l'impatto della vostra presenza sugli animali. Disturbateli troppo e vi correranno incontro, rischiando di far fallire la missione.

Durante le missioni, potrete mettere in pausa o salvare in ogni momento.

Non mancano i tour a bordo dell'elicottero. In questi casi, dovrete aguzzare la vista per cogliere in azione gli obiettivi principali delle vostre foto.

**GENERE:** SAFARI FOTOGRAFICO

# WILD EARTH AFRICA

## Lasciate la Railgun nell'armadio. A caccia grossa si va con la macchina fotografica!

**L'AFRICA IN FOTO**
*Wild Earth Africa* consente di organizzare le foto scattate in missione, tagliandole, rinominandole, eliminandole o stampandole tramite il vostro visualizzatore di immagini predefinito. È consentito anche racchiuderle in album personalizzati.

**IN ALTERNATIVA...**
Non è facile trovare un gioco PC con la stessa impostazione di *Wild Earth Africa*. Se apprezzate il soggetto e siete disposti ad aprire un po' il vostro orizzonte videoludico, vale la pena di segnalare un progetto tuttora misterioso, che vedrà la luce su PlayStation 3. Si intitola provvisoriamente *Afrika*, è realizzato da SCEA (**www.us.playstation.com**) e Rhino (**www.rhino-studios.co.jp**), e, stando ai filmati, lascerà a bocca aperta chi apprezza la flora e la Fauna del Continente Nero.

**CAPITA** **a tutti, prima o poi, di essere invitati per una serata dedicata alla visione delle fotografie scattate durante le vacanze.** In media, l'esperienza consiste in un tour de force durante cui scorre l'infinita carrellata di tramonti e albe (tutti uguali) e di monumenti o meraviglie naturali accostate alle facce sorridenti degli amici (sempre meno cari, con il trascinarsi dei minuti). Ben diversa sarebbe la faccenda se, al posto del vostro conoscente che si atteggia a sostegno per la torre di Pisa, ci fosse una maestosa leonessa in agguato vicino a un branco di gnu.

Detto fatto. Ecco *Wild Earth Africa* un gioco in cui verrete ingaggiati da una rivista per scattare fotografie a corredo di articoli divulgativi sugli animali africani. Per chi si è ormai assuefatto all'equazione: "mirino più bersaglio, uguale cadavere sul terreno", il primo impatto con *Wild Earth Africa* sarà destabilizzante. Ci si muove come in un FPS, ma non esistono nemici, né armi. Il mirino e l'obiettivo sono quelli di una macchina fotografica. O meglio, di obiettivi ne avrete molti, durante le undici missioni che vi vedranno scorrazzare per il parco nazionale del Serengeti, in Tanzania. E tutti faranno appello al vostro gusto estetico, oltre che alla prontezza di riflessi e all'abilità nel muovervi con accortezza tra belve più o meno feroci e in totale libertà. Nella zona superiore dello schermo, infatti, noterete una barra colorata che indicherà l'impatto della vostra presenza sulla vita degli animali: fate scendere troppo l'indicatore e la missione fallirà. Oltre a ciò, dovrete saper cogliere l'attimo e catturare momenti particolari della vita di creature affascinanti.

> "Si poteva mirare più in alto"

Accanto agli obiettivi secondari, che vi vedranno alle prese con serpentari e procavie, gli scatti principali saranno infatti riservati a maestosi pachidermi ed eleganti predatori in azione. Al termine di ogni incarico, se non sarete stati abbastanza pronti o abili nell'assolvere alle richieste della giornalista che vi accompagnerà virtualmente sul campo, le pagine degli articoli riporteranno dei miseri "buchi bianchi". "Tutto qui?" - Diranno alcuni. Essenzialmente sì, ma vi possiamo assicurare che, dopo i primi scatti un po' anonimi, è difficile sopire l'istinto di azzardare un avvicinamento per cogliere un primo piano mozzafiato. In questo si è aiutati da un motore grafico che rende giustizia ai veri protagonisti di *Wild Earth Africa*. I modelli e le animazioni delle fiere sono ben realizzati, anche se sotto l'aspetto della varietà dell'ambiente e della cura per i dettagli ci si sarebbe potuto aspettare di più, e non esiste una vera Intelligenza Artificiale evoluta. La colonna sonora, poi, è abbastanza evocativa e cambia di ritmo quando ci si imbatte in momenti "drammatici".

Ciò che è mancato a *Wild Earth Africa* è un po' di convinzione da parte degli sviluppatori. Perché limitarsi a far scattare delle fotografie, quando si poteva mirare più in alto, magari alla realizzazione di filmati spettacolari, o documentari in un ambiente realmente vivo e dinamico? Davvero non c'è speranza di vedere le meraviglie tecnologiche di un *Oblivion* o di un *Call of Juarez* messe al servizio di un prodotto che sappia divertire in maniera diversa e, magari, stimolare ad apprendere qualcosa? Forse, sarebbe bastato crederci di più.

**Massimiliano Rovati**




info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Super X Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.wildearthgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DX 9, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- 11 missioni con numerosi obiettivi
- Fuori dagli schemi
- Animazioni e modelli realistici

- Si poteva osare di più
- Poco rigiocabile
- Scarsa varietà e cura per i dettagli

**Un'idea originale per far trascorrere a tutta la famiglia qualche ora davanti al PC, approfondendo, divertendosi, degli argomenti solitamente relegati ai libri di scienze o ai documentari. Peccato che gli sviluppatori non abbiano osato di più.**

**6**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | MISSIONI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 6 | 4 | 6 |

Nelle fasi finali, Sam saboterà la fabbrica di orsacchiotti ipnotici, con l'aiuto di Max.

## IL TUO ASPETTO HA QUALCOSA DI FAMILIARE...

L'ipnosi pare essere il filo conduttore che unisce i primi episodi della serie: un orsetto prodotto dalla Toy Mafia aveva causato i problemi del secondo capitolo, e nel terzo Sam e Max si scontrano direttamente con questi malviventi. Quale cervellotico piano è alla base delle peripezie dei due investigatori? La soluzione nelle prossime tre puntate!






Nonostante l'aspetto grottesco e demenziale, i mafiosi sono molto seri nel loro lavoro.

### NEL DVD

All'interno del DVD troverete il demo del secondo episodio della nuova serie di *Sam & Max – Situation: Comedy*.

### I PROSSIMI EPISODI

Gli sviluppatori hanno recentemente rivelato quelli che potrebbero essere i titoli dei prossimi due episodi. Il quarto dovrebbe intitolarsi "Abe Lincoln must die!" e il quinto "Reality 2.0". Il titolo del sesto e ultimo capitolo è ancora un mistero.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# SAM & MAX: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

*Sam & Max* sono arrivati al giro di boa.

**LA nuova serie di *Sam & Max* debutta con il suo terzo episodio: dichiarato omaggio ai due folli personaggi e alla famosa avventura LucasArts degli Anni '90, con l'uscita di questa puntata giunge a metà della sua realizzazione, programmata in sei capitoli con uscita a cadenza mensile.**

Come nei primi due episodi, il telefono annuncia ai protagonisti un nuovo incarico. Dovranno riprendere i contatti con una talpa infiltratasi nell'organizzazione mafiosa Toy Mafia, che si ritiene abbia come base il locale casinò.

Se arrivare alla casa da gioco è questione di attimi, ottenere l'accesso alle sale riservate richiederà un certo impegno da parte dei due protagonisti, ma nulla è impossibile per chi ha inventiva e, all'occorrenza, sa giocare sporco! In questo, Max (un coniglietto bianco dall'aspetto apparentemente inoffensivo) si dimostra un maestro assoluto. Insieme al compagno canino Sam, i due dovranno perfino ottenere l'ammissione al clan mafioso!

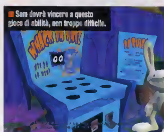
Realizzato con la stessa tecnica dei precedenti capitoli, anche *The Mole, The Mob and The Meatball* è ben disegnato e curato nei particolari. Certo, molte ambientazioni sono le stesse dei primi episodi e sanno di già visto, ma non mancano particolari inediti e gag con i personaggi secondari più importanti, che ricompaiono in ogni puntata con nuove mansioni e manie.

Se cercate avventura e divertimento, li troverete entrambi, anche se purtroppo la quantità della prima non è paragonabile alla (notevole) qualità di situazioni e dialoghi surreali che incontrerete. Come nei precedenti episodi, infatti, l'indagine si risolve in fretta. In questo senso, anzi, il terzo capitolo soffre un po' nel confronto con i primi due. Un buon avventuriero

> "Le aree nuove si limitano a poche stanze"

terminerà *The Mole, The Mob and The Meatball* entro la terza ora di gioco, divertendosi molto, ma senza imbattersi in ostacoli insormontabili sul proprio cammino.

Le aree nuove si limitano a poche stanze, popolate da una manciata di enigmi. Questi ultimi sono meno complessi rispetto a quelli presenti in passato e ne consegue che la scarsità di personaggi, oggetti (ne gestirete un massimo di cinque o sei) e problemi da




Sam dovrà vincere a questo gioco di abilità, non troppo difficile.

risolvere limita le possibilità del giocatore, semplificando un po' troppo l'intera esperienza. Tra un rompicapo e l'altro, troverete ancora una breve sequenza d'azione alla guida dell'auto del dinamico duo, oltre a un gioco arcade nel casinò in cui dovrete trionfare, sempre senza sudare sette camicie.

Anche *The Mole, The Mob and The Meatball* è in vendita solo online sul sito di TellTale Games (**www.telltalegames.com**) a circa 7 euro (pagabili con carta di credito o Paypal). È apprezzabile, divertente, ma meno gratificante dei precedenti capitoli. Confidiamo nel fatto che i prossimi siano migliori.

**Roberto Camisana** GIOCHI COMPUTER

### A DOG AND A RABBIT

Tutta la serie, incluso questo terzo episodio, è parlata in inglese, con la possibilità di attivare i sottotitoli nella stessa lingua. Le espressioni usate dagli investigatori non sono delle più semplici e, a volte, si fatica un po' per comprendere le feroci battute dei due. Il doppiaggio è molto buono.

### IN ALTERNATIVA...

***Sam & Max: Culture Shock,*** Dic 06, 7
Il primo capitolo, per iniziare a giocare la serie dal principio.

***La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia,*** Ott 06, 7 ½
Un'avventura divertente e gratuita. . . merce rara di questi tempi.

Info ■ Casa **Tell Tale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 7 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.telltalegames.com

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Conn. a Internet per scaricarlo**
- Sis. Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L**
- Multiplayer **No**

Pro:
- I protagonisti sono sempre brillanti
- Situazioni e battute divertenti e ben scritte
- Voci e colonna sonora più che adeguate

Contro:
- Si risolve in tre ore
- Meno avvincente dei primi due capitoli
- Enigmi un po' troppo semplici

**Al momento *The Mole, The Mob and The Meatball* si è dimostrato l'episodio meno riuscito della nuova serie di *Sam & Max*: tanto divertimento, ma poca sfida e solo tre ore di gioco sono forse troppo poco. Resta comunque un'avventura godibile, nella sua semplicità.**

**6 ½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 5 | 6 | 6 |


Il teletrasporto è uno dei poteri che userete con più frequenza.


Gli shader sono usati abbondantemente, ma purtroppo risultano ben poco impressionanti.

**GENERE:** SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

# INFERNAL

## Angeli e demoni sono la stessa cosa: lavorano solo per aziende diverse.

### IN ITALIANO

*Infernal* viene venduto tradotto in italiano per scatola, manuale software e testi a video.



**COME accade in qualsiasi campo, anche nell'informatica i "creatori" di contenuti si dividono principalmente in due categorie. Da un lato quelli che amano innovare, sperimentando soluzioni inedite e talvolta anche azzardate, dall'altro quelli che preferiscono osservare, selezionando di volta in volta i migliori spunti visti in altri titoli e inserendoli in qualche maniera nei propri prodotti.**

Designer come Will Wright e Warren Spector fanno parte del primo gruppo; i programmatori di *Infernal*, di contro, ricadono nella seconda cerchia. È sufficiente aver giocato su PC negli ultimi due anni per notare che ogni scelta relativa al loro titolo prende spunto da qualche "precedente illustre", si tratti di *F.E.A.R.*, *Prey* o *BloodRayne*.

Già dall'introduzione si nota una certa carenza d'originalità. Delle sequenze calcolate con il motore di gioco, brevi e poco incisive, introducono il protagonista: una sorta di "ex angelo", ora licenziato dal suo datore di lavoro (l'agenzia Heaven, ovvero il Paradiso) e privato dei poteri ESP che lo rendevano praticamente imbattibile. Ci vuol poco a capire che verrà reclutato dai suoi precedenti nemici (l'agenzia Hell, l'Inferno). E qui entrate in gioco voi, che dovrete prendere il controllo dell'individuo in questione, guidandolo sino alla fine attraverso sparatorie, scazzottate e magie di vario tipo. Nell'impresa si viene guidati passo per passo, imparando nei primi livelli a utilizzare le armi e i poteri magici. Si capisce subito che il bilanciamento fra enigmi e azione è notevolmente sbilanciato verso quest'ultima: il numero degli avversari sarà piuttosto elevato, tanto che inizialmente capiterà spesso di rimanere privi di proiettili. Basterà, però, superare un paio di "mappe" per realizzare che, grazie ai poteri magici, non si incontreranno più carestie di munizioni. Non solo sarete in grado di spendere parte dell'energia magica (il mana) per colpire a distanza i nemici: una pressione del tasto E vicino ai cadaveri vi permetterà di frugare i loro corpi e di appropriarvi delle loro munizioni, oltre che della loro energia vitale.

> "Non aspettatevi collaborazione fra gli ostili, o furbe manovre evasive"

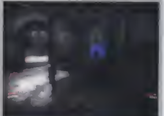
Mentre esaminerete i cadaveri, rimarrete momentaneamente allo scoperto, ma ciò rappresenterà un problema solo nelle situazioni particolarmente affollate, soprattutto ai livelli di difficoltà "facile" e "medio". Anche con la pistola meno potente, infatti, mirando alla testa si faranno fuori immediatamente gli avversari; e se non sarete particolarmente precisi, nella maggior parte dei casi basterà un

### SEMPRE DRITTO

Non abbiate il timore di perdervi, durante le esplorazioni dei livelli: in *Infernal* tutto è lineare. Le poche porte chiuse rimarranno tali, a meno che siano contrassegnate da un simbolo, che indicherà la necessità di dotarsi di una scheda magnetica o simile per passare. Talvolta, qualche muro crepato o una cassa di legno sbarrerà un ingresso: niente che un potente pugno non possa abbattere, in ogni caso.

### MAGIE PER TUTTI

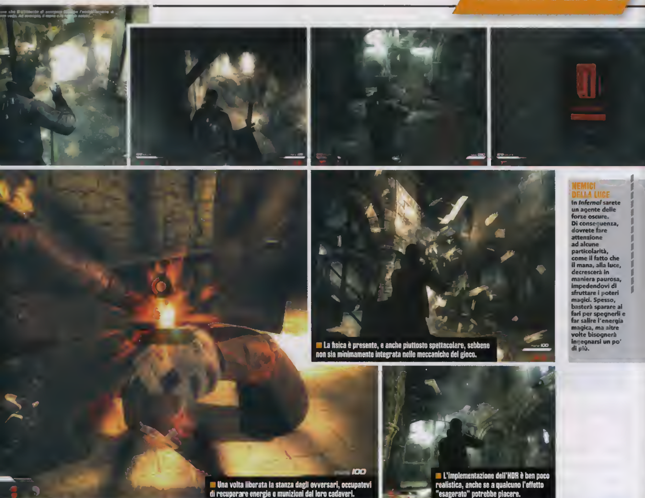
Oltre alle solite armi da fuoco, il protagonista avrà a disposizione parecchie magie, utili tanto per eliminare i nemici, quanto per risolvere alcuni enigmi. In particolare, vi divertirete con il "fuoco magico" (una serie di proiettili di pura energia) e potrete esibirvi anche in numeri da circo, come il teletrasporto (utile soprattutto per le zone piene di telecamere di sicurezza), o dilettarvi nel succhiare la poca energia vitale rimasta nei cadaveri dei vostri avversari





Le telecamere saranno uno degli scogli principali. Spesso, basterà un colpo di proiettile per metterle fuori uso.





NEMICI DELLA LUCE

In *Infernal* sarete un agente delle forze oscure. Di conseguenza, dovrete fare attenzione ad alcune particolarità, come il fatto che il mana, alla luce, decrescerà in maniera paurosa, impedendovi di sfruttare i poteri magici. Spesso, basterà sparare ai fari per spegnerli e far salire l'energia magica, ma altre volte bisognerà ingegnarsi un po' di più.

La fisica è presente, e anche piuttosto spettacolare, sebbene non sia minimamente integrata nelle meccaniche del gioco.

Una volta liberata la stanza dagli avversari, occupatevi di recuperare energie e munizioni dai loro cadaveri.

L'implementazione dell'HDR è ben poco realistica, anche se a qualcuno l'effetto "esagerato" potrebbe piacere.

secondo colpo per spedirli al creatore. L'eliminazione verrà semplificata dall'Intelligenza Artificiale non proprio ai massimi livelli; non aspettatevi collaborazione fra gli ostili, o furbe manovre evasive: vi spareranno addosso a più non posso cercando un minimo di protezione mentre ricaricheranno, e questo è quanto.

Si rivelano più stimolanti i boss di fine livello, che pur non dimostrandosi molto più astuti dei loro scagnozzi, andranno tolti di mezzo con tecniche particolari, da scoprire di volta in volta. Per esempio, quando incontrerete uno dei primi dovrete far saltare le luci della stanza, per ricaricare il mana e colpirlo con l'energia magica (i proiettili gli faranno un baffo). Non stiamo parlando di strategie fini e stimolanti, ma comunque in grado di divertire per qualche tempo, anche perché solamente in questi momenti bisognerà coniugare l'abilità con mouse e tastiera con l'utilizzo della materia grigia. Nelle altre situazioni, vi limiterete a trovare la solita chiave per aprire una porta e, più raramente, a cercare indizi utilizzando la "visione magica", che funziona in maniera simile alla modalità "spirito" di *Prey*, permettendovi di scorgere particolari altrimenti invisibili.

*Infernal* è insomma un titolo incapace di elevarsi sopra la media, sia tecnicamente, sia quanto a giocabilità. Il sistema di controllo non è galvanizzante, tanto che entro breve vi stuferete delle numerose sparatorie contro nemici tutti uguali, e i banali enigmi che vi troverete davanti non mitigheranno la noia. Praticamente, continuerete solo per la curiosità di vedere i nuovi boss. Anche dal punto di vista grafico, gli si possono muovere le stesse critiche: *Infernal* non riesce a sfruttare a dovere il potenziale degli shader (supportati in maniera poco convincente), tanto che gli ambienti risultano ben poco credibili e le animazioni facciali sono tutt'altro che suggestive.

**Alberto Falchi**

IN ALTERNATIVA...

***BloodRayne 2***, Feb 06, 6
Un gioco d'azione adrenalinico e abbastanza divertente, grazie anche al buon sistema di controllo che permette di sparare e menare cazzotti a destra e a manca.

***Condemned***, Giu 06, 6½
Qualche enigma, parecchia tensione e tanta azione. Non è eccellente, ma riesce a prendere per qualche ora.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Playlogic** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.infernalgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS, DVD-ROM, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Immediato
- I boss sono divertenti da eliminare
- Mai troppo difficile

- Troppo lineare
- I.A. poco sviluppata
- Ripetitivo e poco stimolante

***Infernal* non riesce a coinvolgere come vorrebbe: anonimo graficamente, si rivela ripetitivo e poco ispirato anche per quanto concerne la giocabilità, basata su troppe scopiazzature piuttosto che su idee realmente originali.**

**5**

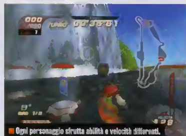
| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | LIVELLI |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 5 | 6 | 4 | 4 |

GENERE: GIOCO DI CORSE

# SONIC RIDERS

## Sonic corre ancora e vuole arrivare primo!





Ogni personaggio sfrutta abilità e velocità differenti.

**TRA le caratteristiche che contraddistinguono Sonic da qualunque altra mascotte del mondo dei videogiochi, ce ne sono un paio indiscutibili.**

La prima è la qualità altalenante degli ultimi titoli a lui dedicati, la seconda la sua straordinaria velocità. Ecco, quindi, un gioco interamente votato a gare di velocità e accelerazione a bordo di bizzarri skateboard a cuscinetto d'aria. Quest'ultimo si esaurisce ogni volta che ci si ritrova a sbandare o sbattere contro una transenna. Il risultato è che, terminato tutto il "carburante", il porcospino blu (o chi per lui) si trova appiedato e costretto a rifornirsi d'aria presso il pit stop più vicino, mentre il povero giocatore si annoia a morte nel veder smorzato così drasticamente il ritmo della corsa.

Per ovviare a tutto ciò, basterebbe evitare di scheggiare la tavola contro il primo spigolo che passa, ma tali manovre non sono così semplici, quando si ha fra le mani un sistema di controllo tutt'altro che agevole e poco adatto alla tastiera del PC. Da giocare assolutamente con un gamepad, ma solo se siete proprio dei fan del pupillo di Sega.



Il gioco è interamente tradotto in italiano.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sonic Team** ■ Distributore **Halifax**
■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet www.sega.com/gamesite/sonicriders/

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3 GB HD, DVD**
- Sis. Consigliato **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **2 giocatori stesso PC**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 6 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITÀ | 5 |
| LONGEVITÀ | 5 |
| VELOCITÀ | 7 |
| RITMO | 5 |

**5**

GENERE: AVVENTURA

# ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

## Per salvare il mondo dei Minimei serve un piccolo eroe.





Le ambientazioni sono caratterizzate da effetti di luce evocativi.

**LA nuova avventura ispirata all'omonimo film di Luc Besson, "Arthur e il Popolo dei Minimei", è un titolo basato sul concetto di collaborazione fra i personaggi, che si muovono in gruppo e possono essere controllati a turno dal giocatore in qualsiasi momento.**

Basta, infatti, premere un tasto per assumere il comando del gruppo, passando da uno all'altro dei tre eroi, in modo da sfruttarne le rispettive caratteristiche. Arthur è l'acrobata della situazione, nonché l'unico capace di arrampicarsi e saltare da un appiglio all'altro; il piccolo e simpaticissimo Bétamèche è un pozzo senza fondo di sorprese e utili gadget, mentre la principessa Selenia conosce a menadito l'arte della spada.

In un mondo in cui anche un filo d'erba è un ostacolo enorme da superare, le abilità dei tre eroi vanno combinate al meglio per proseguire nell'avventura e scoprire nuovi, dettagliatissimi scenari. A lungo andare, le dinamiche del gioco diventano facilmente noiose e ci costringono a relegare il titolo nello scaffale "per i più piccoli". Tutto sommato, però, la grafica gradevole e l'atmosfera, sospesa fra la fantasia e la realtà, rendono il gioco piacevole.



La traduzione in italiano del gioco è di buona fattura.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **ètranges libellules** ■ Distributore **Atari**
■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+**
■ Internet www.it.atari.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 6 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITÀ | 6 |
| LONGEVITÀ | 6 |
| ENIGMI | 6 |
| DIFFICOLTÀ | 6 |

**6**

# Giochiamo spendendo POCO



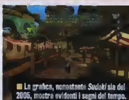
I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Climax ■ **Distributore:** EMC ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Mag 05, 6½

## SUDEKI

**A forza di giocare a capolavori come *Oblivion* e *Gothic*, i possessori di PC hanno tutti i motivi per essere diventati schizzinosi.**

Hanno a portata di mano mondi enormi, ben caratterizzati e traboccanti di quest, con grafiche spettacolari e trame affascinanti che non vedono l'ora di essere scoperte. Per questo motivo, aver ripreso in mano *Sudeki*, GdR d'azione uscito poco più di due anni fa, ci ha lasciato semplicemente di stucco. Si tratta di un titolo relativamente recente, eppure è invecchiato parecchio, rivelando impietosamente i propri difetti e facendo sparire quelli che, un tempo, consideravamo degli sparuti pregi.

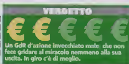


■ La grafica, nonostante *Sudeki* sia del 2005, mostra evidenti i segni del tempo.

Tanto per cominciare, la grafica delude sotto ogni punto di vista, e il suo stile particolare, non avendo raggiunto un compromesso soddisfacente tra tecnica ed estetica, ha perso di mordente. La trama non ha ritmo, fattore molto grave in un GdR, e i personaggi dialogano tra loro in maniera banale e scontata. L'unico punto a favore di *Sudeki* è il suo sistema di combattimento, abbastanza complesso e ben studiato da conferire un minimo di interesse al gioco.

Ciò nonostante, siamo convinti che sugli scaffali si possa trovare di meglio, anche nella fascia di prezzo dei titoli budget.



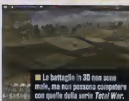

■ **Casa:** Eidos ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Giu 05, 8

## IMPERIAL GLORY

**LA strategia, sia essa di largo consumo come quella di *Age of Empires* o più complessa e profonda come nella serie *Total War*, trova su PC la propria dimora ideale.**

*Imperial Glory* fa parte dei giochi che propongono un approccio realistico e ragionato in ogni partita. Il tutto si svolge secondo uno schema simile a *Medieval* e a *Rome: Total War*, che alterna un lato gestionale, con unità e risorse da muovere sulla mappa, a scontri in tempo reale, ambientati in uno scenario tridimensionale.

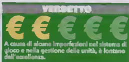
A patto di apprezzare il genere, *Imperial Glory* diverte senza eccellere, visto che la concorrenza si rivela molto più competitiva sotto ogni punto di vista, dalla grafica all'intelligenza delle unità (queste ultime paiono ignorare le questioni inerenti al morale). Perché acquistarlo, dunque? Alcuni potrebbero essere attratti dall'ambientazione napoleonica, non affrontata dalla serie *Total War*, mentre altri potrebbero farsi sedurre dal prezzo ridotto, che tutto sommato ne giustifica i difetti. Inoltre, esistono alcuni siti, come **www.commandos.nl.nu** (in inglese), che propongono Mod per cambiare i rapporti di potenza delle unità.



■ Le battaglie in 3D non sono male, ma non possono competere con quelle della serie *Total War*.

Se siete dei puristi della strategia, però, ci sono dei punti oscuri che vi faranno accantonare *Imperial Glory* dopo un paio di partite.




### ANCORA BUDGET

**Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi e un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.**

### EA

| | |
|---|---|
| 007 NightFire | € 14,99 |
| Black & White | € 14,99 |
| Command & Conquer Red Alert 2 | € 14,99 |
| FIFA 2002 | € 14,99 |
| FIFA Football 2004 | € 14,99 |
| FIFA Football 2005 | € 14,99 |
| Freedom Force | € 14,99 |
| Global Operations | € 14,99 |
| Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re | € 14,99 |
| Madden NFL 2003 | € 14,99 |
| NBA Live 2004 | € 14,99 |
| NBA Live 2005 | € 14,99 |
| Need for Speed Underground | € 14,99 |
| NHL 2002 | € 14,99 |
| NHL 2003 | € 14,99 |
| Sid Meier's SimGolf | € 14,99 |
| SimCity 4 | € 14,99 |
| SimCity 3000 World Edition | € 14,99 |
| Total Club Manager 2004 | € 14,99 |

### BLUE LABEL ENTERTAINMENT

**LINEA FAIRGAME**

| | |
|---|---|
| Starsky & Hutch | € 4,99 |
| Bad Boys 2 | € 4,99 |
| Cabela Gran Slam | € 4,99 |
| Space Invaders | € 4,99 |
| Moorhrun Invasion | € 4,99 |
| Moorhrun X Arcade | € 4,99 |
| Moorhrun Skybots | € 4,99 |
| Winter Challenge | € 9,99 |

### LEGENDA VOTI

**1 Euro** - Davvero mediocre
**2 Euro** - Appena sufficiente
**3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
**4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
**5 Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

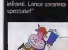
I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

## I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

**Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!**



**Oblivion**
**GMC.Gorman**
"Scudi saranno infranti. Lance saranno spezzate!"



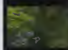
**Un certo Sparatutto**
**GMC.Kevorkian**
"Sotto con i Fuochi Artificiali!"



**War Front**
**BANNED.Neon**
"All'assalto della Fortezza Europa!"



**DEFCON**
**GMC.Homer**
"Ci sono anche i Mod!"



**Supreme Commander**
**GMC.Pettinato**
"È come nel calcio..."

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

**LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry**

**1) HALF-LIFE 2**
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
**Trucchi:** Apr 05/ *EP1* Set 06
**Demo:** DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse



**2) DOOM 3** Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
**Guida Completa:** Ott 06 **Demo:** Nov 06
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

**3) F.E.A.R.** Ott 05
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
**Trucchi:** Nat 05/Gen 07 **Demo:** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

**4) PREY** Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
**Trucchi:** Set 06 **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer

**5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC** Nov 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nat 06 **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente.

## SIMULATORI DI CALCIO

**LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

**1) PRO EVOLUTION SOCCER 6**
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 06 Voto: 8½
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.



**2) FIFA 07** Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari.

**3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005** Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*



**4) VIVA FOOTBALL** Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

**5) ACTUA SOCCER 3** Feb 99
Casa: Gremlin Distributore: Leader
**Trucchi:** Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

**LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

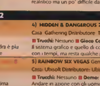
**1) ARMA: ARMED ASSAULT**
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder



**2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER** Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

**3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD** Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!



**4) HIDDEN & DANGEROUS 2** Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

**5) RAINBOW SIX VEGAS** Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

## SIMULATORI DI GUIDA

**LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

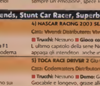
**1) GTR 2**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 8
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida



**2) F1 CHALLENGE '99-'02** Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

**3) GT LEGENDS** Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni



**4) NASCAR RACING 2003 SEASON** Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
**Trucchi:** Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

**5) TOCA RACE DRIVER 2** Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

**LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

**1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR**
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale



**2) COMPANY OF HEROES** Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

**3) SPELLFORCE 2** Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale



**4) AGE OF EMPIRES III** Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
**Trucchi:** Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

**5) COMMANDOS 3** Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
**Trucchi:** Feb 04/Feb 07 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

## STRATEGIA A TURNI

**LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

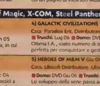
**1) CIVILIZATION IV**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
**Trucchi:** Mar 06
**Demo:** DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



**2) EUROPA UNIVERSALIS 2** Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
**Trucchi:** Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

**3) AOW SHADOW MAGIC** Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!



**4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2** Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
**Trucchi:** Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

**5) HEROES OF M&M V** Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Demo:** DVD Giu 06 **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

## GESTIONALI

**LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

**1) THE SIMS 2**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

**2) SIMCITY 4** Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

**3) THE MOVIES** Dic 05 VOTO
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

**4) FOOTBALL MANAGER 2007** Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

**5) CAESAR IV** Dic 06
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

## AVVENTURE

**LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight**

**1) THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

**2) GABRIEL KNIGHT 3** Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

**3) THE MOMENT OF SILENCE** Gen 05
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

**4) SYBERIA II** Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

**5) BROKEN SWORD 3** Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

## AZIONE/AVVENTURA

**LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods**

**1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI**
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

**2) MAX PAYNE 2** Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

**3) MAFIA** Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 Gen 03 Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

**4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT** Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher nesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

**5) THIEF: DEADLY SHADOWS** Lug 04 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

## MMORPG

**LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call**

**1) WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

**2) GUILD WARS** Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

**3) EVERQUEST II** Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

**4) DARK AGE OF CAMELOT** Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità.

**5) STAR WARS: GALAXIES** Set 03
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

## GIOCHI DI RUOLO

**LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind**

**1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

**2) NEVERWINTER NIGHTS 2** Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07 Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

**3) PLANESCAPE: TORMENT** Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

**4) GOTHIC 3** Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nat 06 Demo: DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

**5) VAMPIRE: BLOODLINES** Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 Demo: Nessuno Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

## GIOCHI SPORTIVI

**LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis**

**1) MADDEN NFL 2005**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

**2) NHL 06** Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

**3) NBA LIVE 06** Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

**4) TOP SPIN 2** Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

**5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND** Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

# GLI ALTRI GIOCHI...

## SPARATUTTO ONLINE

**1) BATTLEFIELD 2142** Nov 06 VOTO
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Dic 06

**2) UNREAL TOURNAMENT 2004** Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Apr 05 Demo: Apr 04, DVD Dic 04

**3) QUAKE 3 ARENA** Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 Demo: Gen 00

## SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno Demo: DVD Dic 06

**2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

**3) IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

## PICCHIADURO

**1) VIRTUA FIGHTER 2** Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C T O
Trucchi: Nessuno Demo: Ott 97

**2) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 Demo: Nessuno

**3) FIGHTING FORCE** Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Gioco Completo: GMC Lug 01

## PIATTAFORME

**1) PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Ago 05

**2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno Demo: Apr 03

**3) EVIL TWIN** Ott 01 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 Demo: Nessuno

## PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

**2) BUST-A-MOVE 4** Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno Demo: Apr 00

**3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO** Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno Demo: Nov 01

## FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA SAN ANDREAS** Lug 05 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 Demo: Nessuno

**2) SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno Demo: Nessuno

**3) DEFCON** Dic 06 VOTO 8
Casa: Valve Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno Demo: Dic 06

## I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

**MICIO_DEL_CHESHIRE**
Giochi originali
1. American McGee's Alice
2. TRON 2.0
3. Psychonauts
4. XIII
5. Darwinia

**POKEPOWER**
FPS
1. SWAT 4
2. Quake 4
3. Doom 3
4. F.E.A.R.
5. Half-Life 2

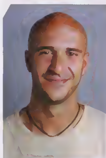
**KHARLIG**
Giochi di ruolo
1. Baldur's Gate 2
2. Diablo 2
3. Morrowind
4. Neverwinter Nights
5. Gothic II

**STEFANO LUCCHI**
I più giocati
1. Tetris
2. Super Street Fighter II Turbo
3. Worms 2
4. Re-Volt
5. Need for Speed 3: Hot Pursuit

## CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937471
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4884711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!



**I SERVER DI GMC**

**COUNTERSTRIKE SOURCE**
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

**CALL OF DUTY**
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

*Tornei*

# CAMPIONI D'INVERNO!

*Finisce la terza stagione della "Serie A" del netgaming italiano.*

**MENTRE il campionato di calcio ha superato metà del guado, i tornei nella Grande Rete hanno avuto un epilogo più rapido e hanno già eletto i vincitori della massima serie: stiamo parlando della EPS di www.esl.eu, sponsorizzata da Intel e Asus.**

Più volte, GMC ha parlato di questo vero e proprio fenomeno di costume, importato dalla Germania, che risponde al nome di ESL. Si tratta di un portale dove è possibile organizzare, gratuitamente, tornei per il proprio videogioco preferito e sfidarsi con gli amici. Niente di più che una struttura, quindi, per chi desidera competere a livelli non amatoriali (c'è spazio, però, anche per i neofiti, grazie ai vari tipi di competizione proposti). All'interno di questa grande organizzazione, trovano spazio le EPS, le famose Pro Series (contraddistinte anche da eventi sul territorio chiamati "Intel Friday Night Game"), che non sono altro che campionati con un montepremi finale (in Italia è stato di 15.000 euro per la terza stagione), riservati ai massimi esperti dei videogiochi più giocati su Internet.

Questa "Serie A" del netgaming italiano si è conclusa con le finali (è stata adottata la struttura dei playoff) di Bolzano, tenutesi nel week-end tra il 12 e il 14 di gennaio. Ben cinquanta finalisti si sono dati battaglia per tre giorni: è stato possibile seguire in diretta tutte le partite, grazie all'ottimo servizio di streaming riproposto dagli organizzatori. Già nella seconda edizione delle EPS, infatti, questo modo di concepire il netgaming aveva ottenuto un buon riscontro di pubblico, grazie anche al supporto del famoso network tedesco Giga che si occupa solo dei cosiddetti sport elettronici. L'evento è stato seguito da circa 500 persone nei suoi picchi massimi (cinque volte il risultato della seconda stagione) e ha soddisfatto i ragazzi di progaming.it (società che detiene i diritti di ESL), capitanati da Daniel Schmidhofer e Holger Schopf. Anche la presenza di pubblico a Bolzano è andata oltre le più rosee aspettative degli organizzatori e, a parte qualche ritardo, tutto è filato liscio. Per quanto riguarda la competizione vera e propria, sono stati scelti due giochi a squadre (5vs5) e un gioco da duello (1vs1): rispettivamente *CounterStrike: Source*, *Call of Duty 2* e *Pro Evolution Soccer 6*. Le finali di queste tre specialità sono state tutte condizionate da rimonte clamorose di squadre e di giocatori prima affondati nel girone dei perdenti, e poi resuscitati fino alla inaspettata vittoria. Nello sparatutto tattico più famoso



Una delle due sale predisposte alle squadre in gara. Uno spesso muro divideva gli antagonisti durante le partite.

**PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?**
Scrivete a gmcserver@sprea.it

# Nuovi orizzonti

## Lan SoL ad Ascoli Piceno

Grazie al comune di Ascoli Piceno, in collaborazione con l'associazione sportiva "Sons of Law" anche il Centro Italia inaugurerà, nel 2007, una LAN che, si spera, avrà cadenza annuale. Per chi non ha voglia di raggiungere lidi troppo "nordici", l'appuntamento è fissato dal 9 all'11 marzo per la prima edizione del Truentum Lan Party. Sono attesi circa 140 partecipanti e anche ricchi premi.
Il tutto si svolgerà alla sala ricreativa "SGL Carbon". Per le iscrizioni (i giochi selezionati saranno *CounterStrike: Source* e *Call of Duty 2*) e per avere ulteriori informazioni basta andare sul sito ufficiale **www.tlpsol.it/index.html**.

sito di riferimento: **www.tlpsol.it/index.html**


I Cubesports hanno alzato al cielo la meritata coppa.


Il palco dell'evento ospitava una postazione per interviste e il megaschermo.



del mondo (*CounterStrike: Source*), infatti, i mitici Cubesports avevano perso contro i SoL e sono stati costretti a risalire la china fino a una finalissima a due mappe: la prima è stata al cardiopalmo, con il risultato sempre in bilico, mentre la seconda si è rivelata un totale dominio dei Cube, laureatisi campioni d'Italia. I campi della Seconda Guerra Mondiale, invece, non presentavano grandi sorprese: il Team Impact sembrava non avere rivali. Peccato che i SoL ci avessero messo inizialmente lo zampino, facendo sperare in un esito diverso. Così non è stato: gli Impact hanno ripreso il controllo della situazione e, nelle due mappe finali, hanno dato una bella lezione agli avversari. In *PES 6*, disciplina seguitissima in sala, i quattro concorrenti giunti alle finali erano tutti appartenenti al clan SoL: a spuntarla è stato il "bambino prodigio" "Milanista", che ha battuto in finale il favorito Baha-XIII. Quest'ultimo, ha pagato una certa emotività e il favore del pronostico.

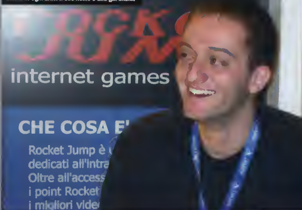
Tutte le partite sono state inframezzate da interviste, estrazioni di premi sul palco e tanta musica; nel salone adiacente era invece possibile organizzare qualche partita amichevole in attesa dell'evento clou del torneo. Il bilancio di questa terza stagione degli EPS è stato molto positivo e lascia ben sperare per la prossima, che verrà lanciata con un montepremi ancora più alto.

siti di riferimento
**www.esl.eu; www.progaming.it**

Evento

# OGM LAN 2007

## Sale di tono la LAN emiliana



Gianluca "ti|T" Esposito sarà ancora main admin di Ogm LAN. Il suo nome è una garanzia!

Dopo la scorsa edizione di Ogm LAN, molto apprezzata dai giocatori intervenuti, la kermesse emiliana è pronta al salto di qualità. Oltre ad avere guadagnato un posto nei cuori di tutti i netgamer italiani, grazie alla caratteristica di essere più una vacanza tra amici che un vero torneo professionistico, l'edizione 2007 punta a entrare anche nei "portafogli" dei suoi concorrenti. Ciò significa che, grazie alle nuove partnership di sponsorizzazione, Ogm LAN cercherà il giusto connubio tra divertimento e professionismo. Per svelare un po' di retroscena nell'organizzazione di un evento simile, abbiamo parlato con Gianluca "tilT" Esposito, attivamente coinvolto nella preparazione del terreno di gioco. La prima domanda che gli abbiamo rivolto era relativa al montepremi in palio e alla possibilità di un suo consistente aumento: "Questo non è il nostro obiettivo principale, anche perché Ogm LAN punta a creare un format di divertimento e di professionismo sulla carta impossibili da sposare", ci ha risposto il buon Gianluca. "Comunque, stiamo lavorando su questo aspetto e speriamo di premiare le tre comunità interessate (*CounterStrike: Source*, *CounterStrike v1.6* e *Call of Duty 2*) nella migliore maniera possibile", ha aggiunto il nostro interlocutore. Quali novità saranno proposte nell'edizione 2007, oltre all'aggiunta di un titolo molto giocato in Italia come *Call of Duty 2*? "Il nostro entusiasmo ci spinge a migliorarci costantemente. Cercheremo di offrire una solida copertura Internet anche per gli appassionati che resteranno a casa e stiamo sviluppando nuovi servizi (un negozio e il già rodato Ogm Bar), oltre alla solita dose di euforia che contraddistingue i nostri eventi", così ci ha risposto Gianluca. Niente cambio di "location", quindi: lo scenario degli scontri rimarrà il Tabor, una sala in cui sarà consentito alloggiare i PC portati dai partecipanti e fungerà da eccellente albergo.
Servono gli eventi a cadenza annuale, come Ogm LAN, per migliorare la visibilità del netgaming nostrano?
"Reputo ormai essenziale il nostro appuntamento a Pavullo nel Frignano (MO), che si terrà quest'anno dal 4 al 6 maggio. Credo che il movimento dell'eSport avrebbe bisogno di più realtà del genere. E non intendo solo un numero maggiore di eventi, ma anche di persone che abbiano solo uno scopo: divertirsi e far divertire i partecipanti", così ha concluso Gianluca Esposito.

sito di riferimento
**www.ogmlandivision.org**

## Mod per Half-Life 2

# ROCK 24

*"L'uomo libero" Freeman in gattabuia non ci sa proprio stare.*

- **Sviluppatore:** Henley Bailey e Richard Acherki
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 205 MB
- **Internet:** http://developer.valvesoftware.com/wiki/Rock_24

NEL DVD

**DA due veterani del settore videoludico come Henley Bailey e Richard Acherki (entrambi vantano esperienze lavorative in Eidos Interactive), ecco arrivare l'intrigante Mod single player *Rock 24* per l'intramontabile *Half-Life 2*.**

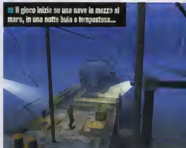
Protagonista del gioco l'altrettanto intramontabile Gordon Freeman, che, all'inizio della vicenda, si trova a bordo di una nave da pesca dei ribelli che punta il timone verso una prigione di massima sicurezza dei malefici Combine. In essa, infatti, è rinchiuso il famoso scienziato Richard G. Nowell, fieramente e incorruttibilmente al soldo della resistenza, quindi estremamente prezioso per i piani di rivolta e liberazione dell'umanità.

Le cose cominciano a peggiorare quando un elicottero Combine individua il peschereccio, dandogli la caccia. Freeman è quindi costretto a un bagnetto fuori stagione e a una salutare nuotatina per provare a sfuggire alla cattura, che però è inevitabile. Ma Freeman è un "uomo libero", letteralmente, e la prigione non fa proprio per lui. Eccolo quindi scappare a gambe levate tra enigmi fisici e rompicapi logici, sequenze di esplorazione e combattimenti armi in pugno. Una "grande fuga" guidata via intercom dallo stesso Richard Novell, che collabora con Gordon Freeman aprendogli porte da lontano e dandogli preziosi suggerimenti su come superare le trappole più insidiose.

Con cinque capitoli da affrontare con intelligenza e abilità, alcune sequenze cinematiche abilmente orchestrate, un doppiaggio (in inglese) di buona qualità e un sacco di nuove ambientazioni tutte da esplorare, *Rock 24* è uno dei più convincenti Mod disponibili per *Half-Life 2*. Certo, non è molto lungo e per questo ci piacerebbe che, in futuro, la premiata ditta "Bailey & Acherki" ci regalasse un seguito. *Rock 25* non suona affatto male... GIOCHI COMPUTER

### INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file d'installazione, presente anche sul DVD di GMC di questo mese.
2. Lanciate il file eseguibile autoinstallante.
3. La procedura d'installazione è totalmente automatizzata.
4. Una volta conclusa l'installazione, lanciate il Mod **Rock 24** dal menu **I miei giochi di Steam**.


Il gioco inizia su una nave in mezzo al mare, in una notte buia e tempestosa...

### VERDETTO

★★★★★

Seppure un po' breve, si vede che *Rock 24* è stato creato da professionisti, offrendo enigmi, esplorazione e azione di qualità assoluta.



Non preoccupatevi troppo, nelle sequenze più difficili qualcuno vi darà un "aiutino".

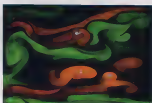


Non mancheranno sparatorie, anche a bruciapelo.

Puzzle fisico

# ICHOR

## Difficile trovare una giocabilità più fluida!



- Sviluppatore: Soylent Software
- Genere: Puzzle
- Dimensioni: 77 KB
- Internet: www.soylentsoft.net

**A prima vista non sembrerebbe, ma questo simpatico giochino da neanche un centinaio di Kbyte è capace di mettere alla frusta la CPU del vostro PC.**

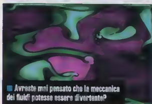
*Ichor* propone un motore fisico/grafico estremamente complesso, basato su altrettanto complicati algoritmi di dinamica dei fluidi. La simulazione dell'interazione tra due fluidi che si espandono entro uno spazio ristretto (in questo caso simboleggiato dallo schermo del vostro monitor) è particolarmente complessa, anche se prende la forma di un simpatico puzzle/sparatutto bidimensionale.

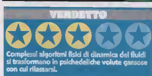
Il protagonista del gioco controllato da voi è un piccolo puntino sputa-fluidi colorati, che deve sopravvivere in un ambiente sempre più saturo di icore mefitiche, ovvero purulenti fluidi alieni emessi da nemici globulari che si espandono nello spazio.

Per sopravvivere, protagonista e nemici devono essere costantemente avvolti nel proprio fluido, pena un'improvvisa esplosione multicolore. Ecco, quindi, che lo schermo si trasforma in un evocativo campo di battaglia per fluidi in espansione con manie di grandezza. GIOCHI COMPUTER

**INSTALLAZIONE**

1. Scaricate l'installer del gioco **IchorInstaller.exe**.
2. Lanciate il file eseguibile autoinstallante **IchorInstaller.exe**.
3. Seguite le istruzioni e scegliete la cartella d'installazione del gioco.
4. Lanciate il gioco dall'**icona Ichor** creata su desktop.


Avreste mai pensato che la meccanica dei fluidi potesse essere divertente?



**VERDETTO**

Complessi algoritmi fisici di dinamica dei fluidi si trasformano in psichedeliche volute gassose con cui rilassarsi.

Freeware

# GIOCHI SU BROWSER

## Il meglio dei "giochini" Flash e Dinamic HTML.

### CLIMATE CHAOS

Un gioco perfetto per i nostri lettori più giovani. Un tenero coniglietto blu (o almeno qualcosa che gli somiglia) è appena sbarcato su un'isoletta dal clima un po' particolare. Esplorando l'isola in 3D e parlando con i suoi strani abitanti attraverso un linguaggio simbolico, però, sarà possibile divertirsi quasi più che a Ibiza! *Climate Chaos* è disponibile all'indirizzo: **www.armorgames.com/games/brsclimatechaos_popup.html**

### THE MISSILE GAME 3D

Ricordate *Ballistics*, in cui si viaggiava velocissimi in una sorta di tunnel spazio-temporale? *Missile 3D* è praticamente lo stesso gioco, ma privo di texture. Il suddetto tunnel scorre, infatti, sempre più veloce, completamente in bianco e nero (simulando una sorta di wireframe), risultando molto più digeribile in formato Flash. Potete scaricare *Missile 3D* dal sito internet: **http://fizzlebot.com/dxinteractive/missile3d.php**

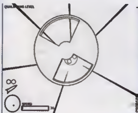
### SCRIBBLE

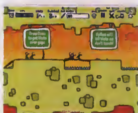
Uno strano ibrido tra *Lemmings* e Paint di Microsoft, che unisce la capacità di creare dipendenza del primo alla facilità d'uso del secondo. In pratica, si tratta di condurre verso la fine del livello dei simpatici, quanto stupidi, omini deambulanti, disegnando sullo schermo ponti, barriere e piattaforme per fargli superare le trappole e i nemici sulla loro strada. *Scribble* è disponibile all'indirizzo: **www.nitrome.com/games/scribble/index.php**

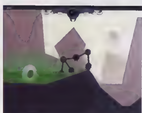
### TRI-ACHNID

La trama di *Tri-Achnid* è davvero triste. Voi siete un ragnetto robot a tre gambe che ha appena assistito alla morte del suo partner per mano (anzi, bocca!) di un vermone gigante. La vostra vendetta passerà attraverso il movimento ciclico, ma indipendente, delle tre gambe artigliate dell'aracnide tramite mouse. Una sfida fisica e logica intrigante. Potete scaricare *Tri-Achnid* dal sito: **http://fizzlebot.com/komix/triachnid.php** GIOCHI COMPUTER









*Freeware*

# TITANION

*Paradisi poligonali in wireframe.*

- **Sviluppatore:** ABA
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 700 KB
- **Internet:** http://snipurl.com/14ub8

**NEMICI poligonali attaccano a ondate la navicella poligonale del giocatore, il quale ribatte con una valanga di fuoco (poligonale, naturalmente): dove l'abbiamo già sentita questa?**

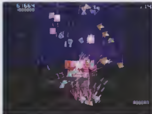
*Titanion* è l'ennesimo clone di *Space Invaders* in salsa geometrica, anche se si tratta di un clone di dimensioni letteralmente titaniche per quanto riguarda il numero di poligoni in wireframe che affollano costantemente lo schermo.

Un gioco che prova inutilmente a distinguersi dagli altri, implementando tre modalità diverse (Basic, Classic e Modern), che in sostanza si differenziano solo per una maggiore o minore presenza di nemici e proiettili sullo schermo, a dir poco esagerata in modalità Moderna. Il problema è che, anche in quest'ultima modalità, *Titanion* non può che avere un gusto amaramente "antico" e, soprattutto, altamente inflazionato. Affinare un'idea di gioco va bene, riciclarla completamente un po' meno.



**INSTALLAZIONE**

1. Scaricate dal sito il file **ttn0_3.zip**.
2. Estraetelo su disco fisso.
3. Nella cartella **ttn**, eseguite il file **ttn.exe** per lanciare il gioco.





Preparatevi: vere e proprie tempeste di proiettili poligonali vi aspettano. Ancora.

**VERDETTO**



L'ennesimo clone di *Space Invaders* e/o *Geometry Wars* non sorprende più nessuno, nemmeno se lo si inonda di poligoni.

*Mod per DEFCON*

# DEFCON MOD

*Milioni di morti, e di Mod.*

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** http://defcon.s4l.dk/?modlist

**IN segreto, milioni di pericolosi Mod di *DEFCON*, l'ultima fatica termonucleare di Introversion Software, vengono assemblati in piccoli silos casalinghi, per poi essere lanciati su Internet con effetti a dir poco drammatici.**

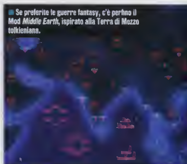
L'irresistibile fallout radioattivo di queste terribili armi sta investendo gli uffici di mezzo mondo, riducendo ai minimi termini la produttività degli impiegati. A peggiorare ulteriormente la situazione, oltre ai prevedibili Mod dedicati a particolari periodi storici o ad aree geografiche specifiche, stanno nascendo add on decisamente più originali. È il caso, per esempio, del cervellotico Mod che sostituisce i tradizionali continenti con cervelli umani, con tanto di lobi (a rimpiazzare le singole nazioni) in grado di lanciare terribili attacchi psichici. Se aleggiavano dubbi sulla sanità mentale dei tanti giocatori che si divertono a fare la guerra (nucleare) con *DEFCON*, adesso sono diventati certezze.



**INSTALLAZIONE**

1. Scaricate dal sito il file .zip del Mod che vi interessa.
2. Estraetelo su disco fisso.
3. Inserite la cartella **Data** nella directory **Defcon** del gioco installato, e lanciate *DEFCON*.



Se preferite le guerre fantasy, c'è perfino il Mod *Middle Earth*, ispirato alla Terra di Mezzo tolkieniana.

**VERDETTO**



Un'intera community sta sviluppando una pletora di Mod uno più bello, e più strambo, dell'altro. Da provare, almeno qualcuno.

Editor

# GAMICS

*Fare i disegnatori di fumetti non è un gioco. O forse sì?*

- **Sviluppatore:** Nathan Ciprick
- **Genere:** Fumetti, Editor
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** www.gamics.com

**AVETE sempre sognato di creare un fumetto tutto vostro, ma in disegno siete proprio negati?**

Niente paura, perché i videogiochi vengono in vostro soccorso. Tutto quello che serve è un videogame con cui inscenare le situazioni che v'interessano e un programma apposito, reperibile sul sito **www.mycomicbookcreator.com**, grazie a cui convertire le scene "girate" giocando nelle inappuntabili pagine di un fumetto, con tanto di dialoghi e nuvolette varie.

Se non credete che tutto ciò sia possibile, provate a fare un salto all'indirizzo **www.gamics.com**, per visionare un po' di fumetti realizzati con titoli come *Mafia*, *World of Warcraft*, *GTA: San Andreas* e *Half-Life 2*. Se, poi, volete approfondire l'argomento, potrebbe interessarvi fare una visitina sul blog del nostro Matteo Bittanti, precisamente all'indirizzo **http://mbf.blogs.com/mbf/2006/11/gamics_experime.html**, in cui "il filosofo" analizza il fenomeno dei cosiddetti "gamics" e si cimenta in qualche interessante esperimento "ludografico".

GIOCHI COMPUTER

**INSTALLAZIONE**

1. I fumetti realizzati da Nathan Ciprick sono disponibili gratuitamente direttamente sul sito **www.gamics.com**.
2. Il **My Comic Book Creator** è invece scaricabile (a pagamento) dal sito **www.mycomicbookcreator.com**.

**VERDETTO**



Dopo i "machinima", cortometraggi realizzati con i videogame, ecco i "gamics": evviva i videogiochi intesi come mezzo creativo!




I "gamics" creati da Matteo Bittanti sono accessibili in formato pdf dall'indirizzo **http://mbf.blogs.com/mbf/2006/11/gamics_experime.html**

Puzzle freeware

# WHAT LINUS BRUCKMAN SEES...

*Quando due vite possono dirsi realmente parallele...*

- **Sviluppatore:** Xii Games
- **Genere:** Puzzle/avventura single player
- **Dimensioni:** 70 MB
- **Internet:** www.xiigames.com/linus

**"Quello Che Linus Bruckman Vede Quando Chiude Gli Occhi", questo il bizzarro e lunghissimo titolo in italiano di un puzzle game altrettanto bizzarro e, fortunatamente, non ugualmente lungo.**

Non che *Linus Bruckman*, concedeteci l'abbreviazione, sia un brutto gioco. In sostanza, si tratta di un'avventura basata su enigmi che narra la storia di due personaggi principali in maniera decisamente originale: parallelamente.

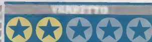
Lo schermo è diviso orizzontalmente in due e le azioni compiute in uno dei due mondi si riflettono istantaneamente nell'altro. Se il mondo inferiore è simpatico, fumettoso e in lingua inglese, quello superiore è gotico, inquietante e in giapponese stretto. Una separazione grafica e linguistica che, come scritto, riflette una corrispondente bipartizione strutturale nella giocabilità. Un gioco eccentrico e non proprio per tutti, insomma. Ma se l'originalità è quello che cercate, scaricate pure *What Linus Bruckman Sees When His Eyes Are Closed* a occhi chiusi.

GIOCHI COMPUTER

**INSTALLAZIONE**

1. Scaricate il file **linus.zip**.
2. Estraetelo su disco fisso.
3. Eseguite il file **LinusBruckman.exe** per lanciare il gioco.

**VERDETTO**



Un'avventura bidimensionale di nome e di fatto, che divide per due anche il giudizio di GMC con la sua spiazzante originalità.




È questo ciò che vedete quando chiudete gli occhi? Questo Linus Bruckman deve essere proprio un tipo strano...

*MMO spaziale*

# INFINITY: THE QUEST FOR EARTH

*La Terra: un minuscolo puntino nello spazio infinito...*



- **Sviluppatore:** Flavien Brebion
- **Genere:** MMO spaziale
- **Percentuale di completamento:** 35%
- **Internet:** www.fl-tw.com/infinity/index.php

**TANTO tempo fa, quando la software house Acornsoft fu informata che, nell'ambizioso *Elite*, David 8raben voleva includere la bellezza di 282 trilioni di galassie, i suoi vertici non la presero proprio bene.**

Troppo grande, nessun giocatore avrebbe apprezzato un universo tanto artificiosamente immenso. Ed è così che Braben e Ian Bell ridussero il numero delle galassie esplorabili nel loro "elitario" gioco spaziale a "sole" otto. Il progetto *Infinity: The Quest for Earth*, al momento sviluppato da un unico intraprendente programmatore e da un piccolo gruppo di artisti di supporto, si propone di realizzare l'idea originaria di Braben nell'ambito di un gioco MMO (Massive Multiplayer Online).

Sul sito di *Infinity: The Quest for Earth* è possibile visionare un filmato che ben rappresenta l'ambizioso progetto: un'astronave orbita placidamente intorno a un pianeta azzurro-verde, soffermandosi curiosa presso una stazione spaziale, prima di attraversare velocemente l'atmosfera e scoprire un lussureggiante paradiso terrestre fatto di oceani e continenti, foreste e montagne, città e deserti. Dallo spazio profondo alla superficie di milioni di mondi diversi, senza essere interrotti da una singola schermata di caricamento: questo è l'epico obiettivo finale di *Infinity*.

D'altro canto, in un universo persistente tanto vasto, trovare un singolo pianeta potrebbe essere un'impresa a dir poco improba. Ma necessaria, visto che, nel gioco, una strana epidemia renderà l'umanità incapace di riprodursi ulteriormente in pochi anni. Il segreto della fertilità è nascosto sul mondo da dove tutto ha avuto inizio, un pianeta ormai obsoleto e dimenticato tra i milioni di sistemi esplorati dall'homo "stellaris", un corpo celeste dal nome semplice che sa di casa: Terra.

Sarà un viaggio fatto di esplorazione, commercio e combattimenti, alla riscoperta delle origini dell'umanità, tra asteroidi in rotta di collisione, stelle di ogni genere e pianeti di qualunque dimensione generati automaticamente dal computer. Se lo sviluppo di *Infinity: The Quest for Earth* realizzerà l'ambiziosa visione del suo autore, David Braben avrà trovato finalmente un degno erede nel coraggioso e quasi omonimo Flavien Brebion.






Quantità e qualità: *Infinity* promette un numero pressoché infinito di pianeti, ma anche dei modelli di astronavi di ottima fattura.



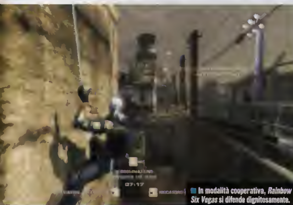
I pianeti orbitano intorno ai soli, le stazioni interstellari orbitano intorno ai pianeti, le astronavi orbitano intorno alle stazioni interstellari.

**GENERE:** FPS TATTICO

*Giocato in multiplayer*

# RAINBOW SIX VEGAS

*È ora di dare una ripulita alla città del vizio, parola di [GMC] Carlito Brigante.*



In modalità cooperativa, *Rainbow Six Vegas* si difende dignitosamente.



Com'è possibile notare, la chat testuale è un po' troppo invasiva.

**NEL DVD**

Sul DVD allegato all'ultima edizione di GMC, questo mese troverete la fondamentale patch v1.3 per *Rainbow Six Vegas*. Tra le numerose correzioni apportate si segnala – finalmente – l'introduzione del famoso Punkbuster, il sistema che blocca i giocatori più scorretti, ovvero quelli che ricorrono a trucchi poco leciti per vincere.

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Distributore:** Ubisoft
- **Provato su:** Gen 07 8
- **Requisiti:** CPU 3 GHz 1 GB RAM 2,2, Scheda 3D 128 MB con supporto Shader Model 3.0 internet
- **Internet:** www.rainbowsixgame.com

**PRIMA di cominciare a parlare del gioco vero e proprio, occorre fare una premessa: il multiplayer di *Rainbow Six Vegas* non è completamente giocabile senza la patch 1.3 (che introduce l'atteso Punkbuster).**

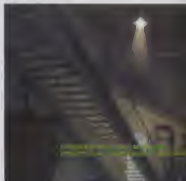


**La causa è forse riconducibile al Demonware, necessario a gestire il codice di Rete, che non si è ancora dimostrato abbastanza maturo.**

Se volete evitare (non del tutto) disconnessioni e crash improvvisi, *Vegas* va dunque "corretto" alla versione 1.3. Fortunatamente, il comodo auto updater viene in soccorso, controllando a ogni avvio del gioco la presenza di nuovi aggiornamenti. Lanciato il multiplayer, è necessario un account Ubisoft per fare il cosiddetto "login" al server principale: una volta ottenuto, sarà finalmente possibile giocare. Verrà quindi il turno di creare un avatar: qui è possibile sbizzarrirsi in qualunque maniera, vista la mole di opzioni e di gadget che si possono utilizzare nell'elaborazione del vostro alter ego virtuale.

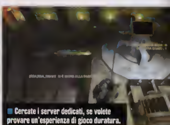
Va fatta una piccola, ma fondamentale premessa per quanto riguarda le "protezioni": un giubbotto molto ingombrante comporta un realistico calo di velocità nella corsa per via del peso – per non parlare dell'aumento del volume corporeo – e visto che stiamo parlando di uno sparatutto, vale la regola d'oro del: "offrire meno sagoma possibile a chi vi tiene sotto mira". Per esempio, indossando un elmetto molto grande, l'avversario avrà una maggiore possibilità di uccidervi con un singolo colpo alla testa. Per questi motivi, vedrete numerosi giocatori con personaggi molto esili e con pochissime protezioni. Comunque, è possibile cambiare il proprio avatar in qualsiasi momento, e non abbiate alcuna paura di sperimentare.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, il server browser presenta una discreta quantità di filtri e svolge abbastanza bene il suo lavoro. Anche nel caso della scelta del server, ci permettiamo di darvi un paio di utili consigli: quando è possibile, cercate di scegliere un server dedicato e, nel





È fondamentale studiare la mappa per preparare delle letali imboscate.



Cercate i server dedicati, se volete provare un'esperienza di gioco duratura.

## "La modalità più divertente e nuova è quella cooperativa"

caso non troviate quello che fa per voi, createne uno vostro. La procedura è semplicissima e bisognerà solo ricordare che disconnettendosi si farà terminare la partita a chiunque starà giocando con voi.

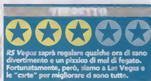
Esistono otto modalità di gioco tra cui scegliere e si spazia dal classico deathmatch (che qui viene chiamato "tiratore") in tutte le sue forme, al recupero di oggetti, all'attacco e difesa, passando per un paio di modalità cooperative. Purtroppo, le modalità classiche presentano una forte somiglianza con il capostipite del genere (*CounterStrike*) e perdono nel confronto, principalmente perché i tempi d'attesa tra una partita e l'altra sono molto lunghi, e capita a volte di morire all'inizio di un match e di dover aspettare anche 5 minuti prima di tornare a giocare.

Il problema più grande si presenta quando a stancarsi di questa interminabile partita è la persona che la ospita, perché, come abbiamo già accennato, se chiude lui vengono buttati fuori tutti i partecipanti. Ma è un po' la piaga di tutti i titoli che presentano un sistema di networking "peer to peer" come questo, ne segue il consiglio di giocare principalmente solo su server dedicati.

La modalità più divertente e nuova è senza dubbio quella cooperativa, e se trovate qualche compagno disposto a giocarla, vi regalerà molte soddisfazioni. È possibile affrontare in cooperativa tutte le mappe presenti nella modalità single player (vanno selezionate manualmente nel momento in cui si crea il server, dunque prestate attenzione all'ordine, se intendete seguire la stessa linea temporale del gioco) e tutte quelle multiplayer, con una quantità dei terroristi gestiti dal computer definibile dall'utente.

*Rainbow Six Vegas* risulta divertente, anche se non presenta particolari innovazioni, né il decantato realismo dei precedenti titoli della serie. Non vi è dubbio che alcune pecche minino pesantemente la giocabilità multiplayer del titolo di Ubisoft: per esempio, si sente la mancanza di una chat vocale, visto che quella testuale proposta è scomoda (il testo scritto occupa una porzione considerevole dello schermo e non tende a scomparire nel corso di un match).

La nostra speranza è che Ubisoft continui ad aggiornare *Rainbow Six Vegas* come ha fatto finora, per risolvere questi e altri piccoli dettagli, come il mancato supporto per gli schermi widescreen. GIOCHI COMPUTER



*RS Vegas* saprà regalare qualche ora di sano divertimento e un pizzico di mal di fegato. Fortunatamente, però, siamo a Las Vegas e le "carte" per migliorare ci sono tutte.

### IL DEMONWARE

[illegible] di strumenti di sviluppo che si integrano con il motore del gioco, allo scopo di far interagire diversi utenti in rete. Si tratta di un "middleware" abbastanza complesso, e il netcode è piuttosto valido. Non sembra avere grossi problemi quando poggia su un sistema di buona fattura come il servizio Live di Microsoft per le sue console, e alcuni di voi lo avranno provato in *Call of Duty 3* per Xbox 360.

Il problema che pare affliggere maggiormente i giochi su PC è quello delle frequenti disconnessioni: per fortuna, titoli come *Rainbow Six Vegas* e *Splinter Cell Double Agent* sembrano andare piuttosto bene, dopo le tempestive patch fatte uscire da Ubisoft.

Gli assi nella manica del Demonware sono senza dubbio il sistema di gestione delle lobby e la possibilità di ospitare una partita senza dover necessariamente configurare NAT, router o firewall. Per chi volesse leggere qualche dettaglio tecnico in più (in inglese), rimandiamo al sito ufficiale: www.demonware.net.

*Crea una nuova mappa per*

# NEVERWINTER NIGHTS 2

*La terza (e ultima) parte della guida al Set Strumenti di NWN 2.*



### QUANTO CI SI IMPIEGA?

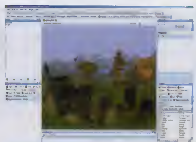
**Livello di difficoltà:** Media
**Tempo di completamento:** 3 ore

### COSA SERVE?

- Una copia di *Neverwinter Nights 2*, preferibilmente la prima versione 1.00 non aggiornata (le patch aggiornano anche il Set Strumenti, e questa guida è stata creata utilizzando la prima versione del medesimo).
- Il *Set Strumenti* (versione 1.0.788.0) installato insieme al gioco.

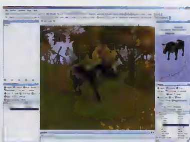
### RISORSE

- La mappa di GMC: il file **GMC.mod** nella cartella **Dati\Mod\Modulo per Neverwinter Nights 2\Tutorial 3** del DVD o del CD 1 di GMC di questo mese (da copiare nella cartella **C:\Documenti\Neverwinter Nights 2\modules**)
- La prima e la seconda parte della guida di GMC (con relative mappe): i file **Prima parte.pdf** e **Seconda parte.pdf** nelle cartelle **Tutorial 1** e **Tutorial 2** del DVD o CD 1 di GMC di questo mese.
- Documentazione del Set Strumenti (in inglese): file **nwn2toolsethelp.html** nella cartella **Documentation** del gioco, accessibile anche dall'interno dell'editor cliccando su **Aiuto**.
- Forum dello sviluppatore (in inglese): **http://nwn2forums.bioware.com/forums/viewforum.html?forum=100**
- Tutorial sull'editor (in inglese): **http://nwvault.ign.com/View.php?view=nwn2tutorials.list&show_days_back=10**



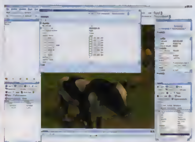
## PREPARAZIONE

**1** Nella prima parte di questa guida, ci siamo occupati delle tecniche per definire la morfologia della mappa, mentre nella seconda l'abbiamo caratterizzata con l'inserimento di elementi naturali/artificiali e con la creazione di una seconda area interna a un edificio. Per caricare la mappa, copiatela in **C:\Documenti\Neverwinter Nights 2\modules** e apritela andando su **File** nella Barra Menu, quindi **Apri** e selezionando **GMC.mod** dalla cartella **modules**.



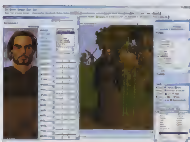
## INSERIMENTO DELLE CREATURE

**2** Una volta preparata la scenografia, è ora d'introdurre gli attori protagonisti e non protagonisti che animeranno la scena, insieme al giocatore, naturalmente. Cominciamo con un pacifico animale domestico come una bella mucca. Sezionate **Creature** dal menu **Progetti**, quindi **Animali > Domestici > Mucca**, e posizionatela nella finestra grafica dell'editor con un decisa pressione del **pulsante sinistro** del mouse.



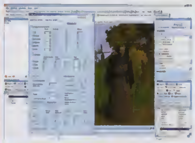
## PROPRIETÀ DELLE CREATURE

**3** Una volta inserita la creatura, diccatele sopra con il **pulsante destro**, quindi scegliete **Proprietà (nuova finestra)**. La nuova finestra apertasi è sì un duplicato di quella in alto a destra, ma è anche dimensionabile a piacere, permettendovi di osservare e definire meglio tutte le caratteristiche della creatura in questione (attraverso le schede **Proprietà**, **Anteprima**, **Inventario**, **Negozio**, **Basi**, **Statistiche**, **Talenti**, **Abilità**, **Incantesimi**, **Capacità speciali** e **Set armatura**).



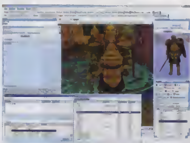
## ASPETTO FISICO E ABBIGLIAMENTO

**4** Molte delle creature, come la nostra mucca, hanno un aspetto fisico più o meno predefinito. Alcuni modelli però, come **NPC > Popolano**, sono generici, e consentono una personalizzazione del look e dell'abbigliamento tramite la scheda **Proprietà** (sezione **Aspetto**) e quella **Set armatura**. Sbizzarritevi pure, ma ricordate di dare un **Tag** d'identificazione univoco e un **Nome proprio** al personaggio che state creando nella scheda **Basi**.



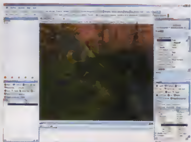
## STATISTICHE E ABILITÀ

**5** Sempre nella scheda **Basi**, potete definire il **Sesso** della creatura, le **Classi** disponibili e il **livello d'esperienza**, oltre all'**Allineamento**. Nella scheda **Statistiche** è possibile definire tutti i parametri statistici in perfetto stile "D&D", in quella **Talenti** basta un clic sulle caselle **Assegnato** per assegnarli al personaggio, poi ci sono quelle delle **Abilità**, degli **incantesimi** e delle **Capacità Speciali** che funzionano anch'esse in modo semplice per chi mastica un po' di terminologia GdR.



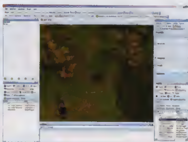
## ARMI E INVENTARIO

**6** Un'altra scheda fondamentale è quella dell'**Inventario**, dalla quale è possibile definire tutti gli oggetti trasportati dal personaggio in questione. Basta selezionarne uno dal menu **Oggetti**, quindi trascinarlo nello spazio **Inventario** o nei diversi slot relativi alle varie parti del corpo presenti negli spazi **Equipaggiamento/Set Armatura**, e infine definire se l'oggetto è **Rubabile** dal giocatore o **Rilasciabile** una volta che il personaggio è morto.



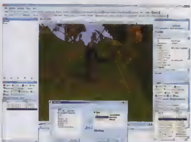
## NEMICI E INCONTRI

**7** Quanto visto finora vale per tutte le creature, compresi i nemici più mostruosi. Oltre all'inserimento e alla definizione di ogni singolo mostro, alcuni tipi di nemici possono essere introdotti anche in branchi. Cliccate su **incontri** nel menu **Progetti**, selezionate un gruppo dei nemici e cliccate più volte col **tasto sinistro** nella mappa per definire l'area di attivazione. Nel menu **Proprietà**, ponete su **True** il parametro **Attivo**.



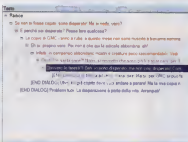
## ATTIVATORI

**8** Una volta inseriti tutti i personaggi e i nemici, si può decidere di farli reagire alla presenza del giocatore in modo diverso da quello prestabilito per ogni singola creatura. Gli **Attivatori** nel menu **Progetti** servono a questo. Cliccate su **Attivatori**, selezionate l'**Attivatore - Speak Trigger** destinato ad attivare una conversazione con un personaggio non giocante e cliccate col **tasto sinistro** intorno a quest'ultimo per definire l'area di attivazione.



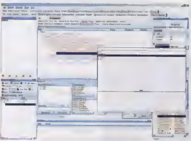
## ATTIVAZIONE DI UNA CONVERSAZIONE

**9** A questo punto, nel menu **Proprietà** dell'**Attivatore** appena definito cliccate nel campo **Variabili** nella sezione **Script**. Nella finestra apertasi selezionate la riga **NPC_Tag** = e nel campo **ValueString** inserite la **Tag del personaggio** non giocante protagonista della conversazione col giocatore. Quindi, selezionate la riga **Conversation** = e nel relativo campo **ValueString** inserite la **Tag della conversazione** che creerete nel prossimo punto.



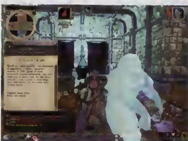
## CREAZIONE DI UNA CONVERSAZIONE

**10** Cliccate sull'**icona delle conversazioni** nella finestra in centro a sinistra, quindi fate clic col **tasto destro** del mouse nell'area **Conversazioni** così apertasi e selezionate **Aggiungi**. Rinominate la conversazione così apertasi (dialogo 1) col **Tag conversazione** indicato nel punto precedente. Cliccate su **Radice** e quindi sul pulsante **Aggiungi** nella finestra centrale per inserire le varie righe del dialogo (in **rosso** quelle dei PNG, in **blu** quelle a disposizione del giocatore).



## STRUTTURA DI UNA CONVERSAZIONE

**11** Una volta completata, inserite il **Tag della conversazione** nella scheda **Proprietà** del relativo personaggio non giocante (sezione **Comportamento**, campo **Dialogo**). L'editor di *NWN 2* consente di creare conversazioni complesse, legate a **Condizioni** e **Azioni** particolari (gestite da **Script**), strutturate ad albero con vari **Nodi** e ramificazioni, e corredate da **Animazioni** ed espressioni personalizzate per ogni battuta dei dialoghi.



## TEST DELLA MAPPA

**12** Siete giunti alla fine di questo elementare tutorial sull'uso dell'editor di *NWN 2* e sulla creazione di una semplice mappa. Ricordate di eseguire **Elabora area** dal menu **File** in ciascuna delle aree create prima di dare l'**Esegui modulo** dall'editor. Se, invece, volete provare la mappa direttamente dal gioco, magari con un personaggio del livello "giusto", selezionate **Nuova Partita**, **Nuovo Modulo** e quindi il nome del modulo da voi creato (**GMC** per noi).

*In breve...*

# INDISCREZIONI DALLA RETE

*A cura di Steve "Alex" Holm*

### Ultimate Star Wars

Lo strategico in tempo reale *Star Wars: L'Impero in Guerra* ha riacceso l'interesse dei fan della serie creata da George Lucas per il genere RTS. Pur offrendo un'articolata modalità single player, alcuni appassionati hanno deciso di prolungare l'esperienza di gioco con una doppia campagna che interesserà tutte le ere della serie cinematografica. Ciò significa che alcuni mezzi, eroi e pianeti presenti nel periodo della Vecchia Repubblica non potranno essere utilizzati nell'epoca della Nuova Repubblica e viceversa. Gli sviluppatori promettono un filo narrativo coerente, che collegherà gli eventi che si susseguiranno missione dopo missione. *Ultimate Empire at War* è un progetto ambizioso che, se realizzato con cura, potrebbe confrontarsi ad armi pari con l'espansione ufficiale *L'Esercito dei Corrotti*.

- Gioco richiesto: Star Wars: L'impero in Guerra
- Sito di riferimento: www.ultimate-eaw.com

### Half-Life ZDoom

A distanza di quasi dieci anni dal suo debutto, *Half-Life* continua a essere al centro dell'attenzione di numerosi Modder. Due ragazzi californiani, appassionati conoscitori delle vicende di Gordon Freeman, hanno sfruttato il motore grafico dell'indimenticabile *Doom II* per ricostruire il disastro di Black Mesa. Pur sfruttando al massimo il motore grafico di id Software, non è stato possibile inserire determinati livelli, sostituiti con alcune interessanti varianti in stile platform e alcuni boss peculiari: tra gli easter egg (le "uova di Pasqua" che nascondono simpatiche sorprese) segnaliamo la gradita presenza del duca, al secolo Duke Nukem. Per gli appassionati del multiplayer sono state incluse anche una modalità deathmatch e una modalità cooperativa fino a 4 giocatori.

- Gioco richiesto: Doom II
- Sito di riferimento: www.freewebs.com/zdoomconversions/index.htm

### DragonBall Source

Per ovviare alla mancanza di un titolo di spessore dedicato a "Dragonball", numerosi sviluppatori hanno cercato di ricreare la magica atmosfera di Namecc o dei perfidi Freezer e Cell, ottenendo scarsi risultati. Grazie alla versatilità del motore Source, tuttavia, pare che l'arrivo di Goku e degli altri Sayan sia ormai prossimo: il DBTeam è al lavoro su una total conversion multiplayer, che offrirà la possibilità di rivivere i combattimenti dei cartoni animati. La prima versione del Mod proporrà una decina di personaggi della prima parte di "Dragonball Z" e due arene di medie dimensioni.

- Gioco richiesto: Half-Life 2
- Sito di riferimento: www.preknown.com/dbsource/

### I CONTRIBUTI DEI LETTORI

**Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it**

MMORPG in classe economica

# PICCOLI MONDI MODERNI

*Oltre a colossi come World of Warcraft, la Rete offre molte occasioni di divertirsi con MMORPG di qualità a medio, basso o nessun costo.*

**DA sempre, Internet offre numerose occasioni di divertimento online gratuito o a basso costo – giochi spesso di qualità elevata, che consentono di socializzare con altri appassionati e di provare, senza impegno, l'esperienza di un MMORPG o di uno sparatutto online prima di passare a prodotti più sofisticati.** In queste pagine, troverete alcuni dei programmi che, di recente, ci hanno colpito di più, assorbendo buona parte del tempo della redazione. Sono elencati senza un ordine particolare e dalle loro pagine Web voi stessi potrete scoprirne altri. Di alcuni di essi abbiamo già trattato in precedenza nella nostra rubrica, ma cogliamo l'occasione per fare un riassunto generale. Tutti i giochi di cui parliamo richiedono, per la registrazione, un indirizzo e-mail valido e, salvo ove indicato, sono in lingua inglese.

## SPACE COWBOY ONLINE

**http://sco.gpotato.com**



Lo spirito di *Space Cowboy Online* ricorda quello di serie di animazione classiche come "Macross".

**UN MMORPG fantascientifico che pone i giocatori al comando di veicoli da combattimento spaziali chiamati "Gears".**
L'azione si svolge in un lontano futuro intorno al pianeta Phillum, e prevede sia missioni contro avversari gestiti dalla I.A., sia azioni PvP. All'inizio del gioco è necessario scegliere il tipo di Gear con cui il nostro protagonista è equipaggiato tra i quattro modelli base disponibili – ognuno dotato di prestazioni proprie. Il personaggio è a sua volta caratterizzato da un set di abilità, che può migliorare passando di livello, mentre anche il velivolo può essere successivamente personalizzato con una grande varietà di armi ed equipaggiamenti, quali missili, radar, motori più potenti e così via. I giocatori possono combattere insieme e organizzarsi in gilde, chiamate nel gioco "brigate". A partire dall'undicesimo livello, ogni personaggio dovrà scegliere con quale delle due forze planetarie allearsi: i Deca o i Vatallus. Le ispirazioni di *Space Cowboy* vanno dalla classica serie di cartoni animati "Macross" a film come "Top Gun". L'azione nei combattimenti è frenetica, e molte brigate volano in squadriglie utilizzando un sistema di comunicazione VOIP per coordinarsi durante gli scontri.

**Costo:** *Space Cowboy Online* è gratuito. Il client, da scaricare dal sito ufficiale, pesa però più di 1 GB.

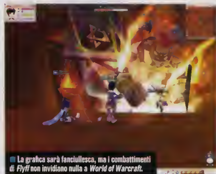
## FLYFF

**http://flyff.gpotato.com**

**SVILUPPATO dalla società coreana Aeonsoft, *Flyff* è un MMORPG fantasy caratterizzato da una veste grafica colorata e fanciullesca, che ricorda un po' quella di albi a fumetti come "W.I.T.C.H." della Disney e "Wynx" di Rainbow.**
È dunque un gioco che strizza palesemente l'occhio al pubblico femminile e a quello più giovane. Il titolo è una sigla della frase *Fly For Fun*, ovvero "Vola per Divertirti", e sottolinea uno degli aspetti più significativi del gioco: la possibilità di solcarne i cieli virtuali. I partecipanti creano il loro personaggio scegliendo una professione tra le otto di partenza (divise in quattro gruppi di due: guerrieri, maghi, guaritori e vagabondi) e visitano un mondo pieno di mostri dall'aspetto assai buffo. La giocabilità ricorda un po' quella di *Final Fantasy XI*, e non



vincerà premi per l'originalità. L'esperienza è, però, completamente gratuita e include PvP, creazione di gilde e guerre tra le stesse. Il programma viene aggiornato costantemente e la comunità di *Flyff* è alquanto vivace. Complessivamente, uno dei migliori modi per provare a giocare ai MMORPG prima di acquistarne uno più sofisticato. Il forum della comunità italiana è a **http://italian-flyff.forumfree.net**.


La grafica sarà fanciullesca, ma i combattimenti di *Flyff* non invidiano nulla a *World of Warcraft*.

**Costo:** Completamente gratuito. I giocatori possono acquistare dal sito ufficiale oggetti ed equipaggiamento per i loro personaggi, a un prezzo variabile in base al tipo.

# ALLEGIANCE

**www.freeallegiance.org**

**UN altro sparatutto spaziale online, che però, come area di gioco, propone un vastissimo universo diviso in settori.**

Una partita può essere affrontata da due a sei squadre di avversari, ognuna in grado di ospitare fino a quindici giocatori contemporaneamente. *Allegiance* prevede sia una modalità strategica, sia combattimenti tattici. La prima è riservata al comandante di ogni squadra, e ricorda un po' *Homeworld* – ma con ogni astronave controllata da un giocatore. I combattimenti tattici vengono invece gestiti come un normale simulatore di battaglie spaziali in tre dimensioni. In pratica, il comandante sorveglia la situazione, dà gli ordini, mentre i membri della sua squadra cercano di eseguirli nel modo migliore; il comandante può inoltre costruire stazioni spaziali e avamposti. Il creatore di ogni partita è libero di deciderne i parametri, come il tipo di mappa, le condizioni di vittoria e così via. La veste grafica di *Allegiance* non è esattamente all'ultimo grido (il titolo è nato sette anni fa), ma le battaglie nello spazio sono veloci e coinvolgenti, ricordando la vecchia serie di *Wing Commander*. Imparare a giocare bene non è una procedura semplice, a causa dei molti comandi disponibili; consigliamo, inoltre, l'uso di un joystick. È bene sottolineare come nel gioco non vi siano "personaggi", essendo *Allegiance* una variante spaziale di *Battlefield 2*.

**Costo:** *Allegiance* è gratuito.



In *Allegiance*, i comandanti di ogni squadra possono costruire basi e installazioni.

# A TALE IN THE DESERT III

**www.atitd.com**



**UN MMORPG senza combattimenti? Sembra incredibile, per una volta, dover costruire invece che distruggere, ma questo è lo spirito di *A Tale in the Desert*.**

Questa serie, popolarissima tra gli avventurieri in cerca di qualcosa di alternativo, è ambientata in una ricostruzione virtuale dell'antico Egitto. I personaggi iniziano come umili contadini e il loro compito è "diventare immortali", ovvero, intendendo la cosa in senso filosofico, "contribuire a creare una civiltà che verrà ricordata in eterno". Tale risultato si ottiene lavorando per costruire monumenti a una o più delle sette Discipline presenti nel gioco: Architettura, Musica, Religione, Armonia, Corpo, Pensiero e Governo. I più bravi, coloro che riescono a completare tutte le prove legate a una Disciplina, ne diventano l'Oracolo e, da quel momento, hanno modo di dirigere la realizzazione e il completamento di nuove prove. *ATitD III* non ha un sistema economico di base, ma i giocatori ne hanno creato uno attraverso la formalizzazione del sistema di scambi di oggetti e materie prime tra i personaggi. Per avere successo nel gioco, intessere una buona rete di rapporti sociali e cooperazione è pressoché indispensabile, e tale sfida potrebbe rivelarsi, per alcuni, più ardua dell'affrontare, spada in pugno, un gruppo di mostri!

**Costo:** *A Tale in the Desert III* costa 10,75 euro al mese, ma lo segnaliamo comunque per la sua qualità e originalità.


Sviluppare abilità artigianali e contribuire alla crescita della nazione egizia è l'obiettivo più importante in *A Tale in the Desert III*.

# HOBO WARS

## www1.hobowars.com

**UN altro titolo assai poco convenzionale, che ci mette nei panni di un senza tetto costretto a sopravvivere in un'ipotetica metropoli dei nostri giorni.**

L'ambientazione è, al tempo stesso, spietata e umoristica: i personaggi partono con pochissimi averi, e possono chiedere la carità, cercare di lavorare per la malavita organizzata, partecipare alle guerre tra gang, combattere con la polizia a colpi di lanciamissili e perfino (una volta raccolti abbastanza soldi) giocare al casinò – il tutto senza mai perdere lo status di barbone! Parallelamente, il personaggio è libero di ingaggiare battaglia con personaggi giocanti provenienti da altri quartieri della città, partecipando così a una guerra urbana perenne tra indigenti nota come "sidewars". *Hobo Wars* si gioca all'interno del browser e non necessita di alcun download. Come tutti i "browser game" è abbastanza essenziale nelle sue linee grafiche, ma inaspettatamente profondo nella giocabilità.

**Costo:** Il gioco è gratuito. Chi lo desidera può fare una donazione spontanea ai suoi creatori.

I personaggi di *Hobo Wars* sono dettagliatamente descritti in un'apposita schermata biografica.

# RENAISSANCE KINGDOMS

## www.renaissancekingdoms.com

**UN gioco di ruolo online basato unicamente sul browser, che ci permette d'interpretare un cittadino (o una cittadina) nell'Europa del Rinascimento.**

Ogni personaggio inizia di umili origini e con pochissimi possedimenti terreni, ma ha la possibilità di farsi strada nel mondo in una varietà di carriere e attività. I protagonisti sono definiti da caratteristiche e abilità quali forza, intelligenza, carisma, appetito, reputazione e felicità.
La componente sociale è importante e sarà difficile progredire senza interagire in modo intelligente con il resto della comunità. Parallelamente, dovremo destreggiarci tra eventi come rivolte, elezioni, furti e altro. Grazie alla sua grande ricchezza di elementi politici, economici e culturali, questo titolo è un po' la versione online dell'ottimo *Europa 1400: the Guild* di JoWooD. *Renaissance Kingdoms* è disponibile in inglese, tedesco, francese, spagnolo e bulgaro. Uno degli elementi più curiosi è che inizieremo la nostra carriera rinascimentale nel regno corrispondente alla lingua che avremo scelto, quindi, per esempio, l'unico modo per giocare in Francia sarà farlo in francese.

**Costo:** *Renaissance Kingdoms* è gratuito, e non necessita di alcun download. Come in *Flyff* c'è l'opzione di fare "donazioni" per ottenere alcuni vantaggi.

La vita in *Renaissance* inizia con pochi soldi in tasca, in un piccolo villaggio europeo.

# UN PORTALE ITALIANO

**www.kalicanthus.it**

**Uno dei problemi principali per chi vuole godersi una partita online ai tanti giochi di cui parliamo in queste pagine è, senza dubbio, quello della lingua.**
**La maggior parte dei programmi, quindi delle istruzioni e dei giocatori, sono infatti in inglese.**

Qualcosa, però, si sta muovendo anche nel nostro Paese e, tra le iniziative più interessanti, possiamo segnalare quella di Kalicanthus, un portale dedicato all'online di cui abbiamo già parlato sulle pagine di GMC. Dalla sua home page è possibile registrarsi per divertirsi con quattro giochi completamente tradotti: *Seafight* è un titolo ambientato nel mondo dei pirati dei Caraibi; *Berserk Online* è un gioco di carte collezionabili (in formato digitale) simile a "Magic"; *Pentakor* è un altro titolo di costruzione e simulazione sociale ambientato però in un mondo fantasy; infine, a breve dovrebbe arrivare il GdR online completamente gratuito *Sphere*. Il portale offre, inoltre, supporto ad alcuni dei titoli multiplayer più famosi, come *America's Army* e *Civilizotion IV*.

**Costo:** I giochi proposti dal portale sono per la maggior parte gratuiti, anche se consentono l'accesso a contenuti addizionali dietro pagamento di una somma variabile.





Seafight è un gioco facile, ma divertente, completamente in italiano, dedicato al mondo dei pirati.

# ETERNAL LANDS

**www.eternal-lands.com**



*Eternal Lands* unisce allo spirito di *Neverwinter Nights* un pizzico di *Ultima Online*.

**UN MMORPG fantasy che, nella grafica, ricorda un po' il primo *Neverwinter Nights*, ma nello spirito richiama molto gli inizi di *Ultima Online*.**

Questo è dovuto alla scelta degli sviluppatori di omettere completamente l'idea di "professione" per i personaggi: gli eroi sono liberi di perseguire le abilità che preferiscono, facendole crescere con la pratica. I giocatori possono essere umani, Nani o Elfi, anche se altre tre razze (gnomi, draegoni e orchans) sono disponibili per chi decide di abbonarsi. *Eternal Lands* prevede combattimento, raccolta di risorse, artigianato, alchimia e interazione sociale tra i giocatori. Il PvP è consentito, ma solo per le razze a pagamento. Malgrado *Eternal Lands* non brilli per originalità, l'atmosfera e le meccaniche che gestiscono il mondo fantasy sono complete e molto piacevoli. Questo è un altro titolo che consigliamo senz'altro a chi desidera iniziare ad addentrarsi nel mondo dei MMORPG.

**Costo:** il gioco è gratuito, ma dal sito si possono acquistare opzionalmente oggetti in più di equipaggiamento, e la possibilità di giocare con nuove razze e partecipare al PvP.



```
...file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fu
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian an
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

# GMC TRUCCHI



■ Anche se attiverete il trucco dell'invincibilità sulle vostre truppe, vedrete comunque i colpi subiti dai soldati. Fortunatamente, questi non lasceranno alcun danno.



■ Negli scontri tra gli Eroi, avere un'infinita Riserva di Energia può costituire un immenso vantaggio.

## WARHAMMER: MARK OF CHAOS

**Modalità trucchi**

Le epiche battaglie tra gli eserciti imperiali e le armate del Caos potrebbero tenervi impegnati dei mesi davanti a mouse e tastiera. Ma se avete problemi a destreggiarvi tra demoni e draghi, e se i vostri Eroi sono sempre più fiacchi rispetto a quelli della fazione avversaria, non disperate. GMC ha la soluzione per voi. Mentre state giocando nel campo di battaglia, premete **Invio**. Apparirà su schermo un box per l'inserimento del testo, in cui potrete inserire uno dei seguenti codici. Attenzione, però, le password da digitare risentono della differenza tra maiuscole e minuscole. Inoltre, alcuni trucchi avranno effetto solamente se selezionerete le unità su cui vorrete applicare la gabola. Per ogni codice sono comunque segnate le condizioni d'impiego tra parentesi:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **Army Creep** | Attiva l'invincibilità. Gli Eroi e le truppe su cui è stato applicato verranno colpite, ma non subiranno danni. (funziona su tutte le unità selezionate) |
| **Love the Gelt** *(numero)* | Sostituendo a *(numero)* una cifra, aggiungerete quell'ammontare d'oro ai vostri forzieri |
| **Strong Wind** | Permette di rendere infinita la Riserva di Energia per le truppe cui è applicato (funziona su tutte le unità selezionate) |
| **Irresistible Force** | Azzera i tempi di ricarica per tutti gli incantesimi impiegati dagli Eroi cui è stato applicato (funziona sugli Eroi e bisogna inserirlo ogni volta che ce n'è bisogno) |

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR DARK CRUSADE

**Modalità trucchi**

Anche gli appassionati del futuristico *Warhammer 40.000* possono trovare gabole per i loro denti. Per interagire correttamente con la console di comando, bisognerà impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera nella schermata **Opzioni Internazionali** e della **Lingua** dal **Pannello di controllo**. Qui dovrete entrare nella tabella **Lingue** e, successivamente, cliccare su **Dettagli**.
Ora selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di **Ctrl, Shift di sinistra e un numero**) che vi consentiranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana.

A questo punto, vi basterà andare sul desktop, cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona di avvio di *Dark Crusade* e scegliere la voce **Proprietà**. Nella nuova schermata, modificate la voce **Destinazione**, aggiungendo al termine della stringa il parametro **-dev**. (Se adoperate le cartelle predefinite durante l'installazione, il risultato dovrebbe essere questo **"C:\Programmi\THQ\Dawn of War - Dark Crusade\DarkCrusade.exe" -dev**, apici compresi). Ora, vi basterà avviare il gioco utilizzando l'icona appena modificata, passare alla tastiera americana con le scorciatoie appena impostate (per esempio **Ctrl**, **Shift** e **0**), premere contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Shift** e ****, tornare al layout italiano e inserire i seguenti codici.
**Nota Bene:** Per chiudere la console di comando, dovrete necessariamente passare attraverso la tastiera americana e premere ancora una volta la combinazione **Ctrl**, **Shift** e ****

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| cls | Pulisce la console di comando |

| | |
|---|---|
| **cheat_killself** | Fa perdere automaticamente la partita in corso |
| **cheat_power** ( *number* ) | Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di potenza |
| **cheat_requisition** ( *number* ) | Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di requisizione |
| **quit** | Esce dal gioco |
| **cheat_revealall** | Elimina la nebbia dall'area di gioco |
| **shadow_toggle** | Attiva o disattiva le ombre dal motore grafico |

## EUROPA UNIVERSALIS III

**Modalità Trucchi**

La Storia, oltre a essere la migliore maestra di vita è anche una delle protagoniste indiscusse dei nostri monitor. Per coloro che trovano la sfida proposta da *Europa Universalis III* troppo impegnativa, esiste il modo di barare un po' con i dati, in modo da facilitare le proprie conquiste. Vi basterà tenere premuto **Alt** e digitare sul tastierino numerico il numero **21**, in qualsiasi momento della partita, per attivare la console di comando. Ora, basterà digitare i seguenti codici e, improvvisamente, non ci sarà più limite alla vostra sete di conquista:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **pirate** | Aggiunge 5 pirati alla propria flotta |
| **Cash** | Aggiunge 5.000 pezzi d'oro ai forzieri |
| **stability** | Aggiunge stabilità |
| **prestige** | Aggiunge prestigio |
| **spy** | Aggiunge 5 spie al vostro esercito |
| **diplomat** | Aggiunge 5 diplomatici alle vostre dipendenze |
| **missionary** | Aggiunge 5 missionari alle vostre dipendenze |
| **merchant** | Aggiunge 5 mercanti alle vostre dipendenze |
| **colonist** | Aggiunge ulteriori coloni |
| **die native** | Permette di scatenare una rivolta dei nativi del luogo |
| **fow** on- *off* | Attiva o disattiva la nebbia di guerra sulle zone non ancora esplorate |
| **discover** nome*provincia* | Permette di scoprire la provincia inserita |
| **undiscover** nome*provincia* | Annulla l'effetto del codice precedente |
| **revolt** nome*provincia* | Permette di scatenare una rivolta nella provincia inserita |
| **invest** *nometecnologia denaro* | Permette di investire in qualsiasi momento l'ammontare di denaro inserito nella tecnologia scelta |

## STAR TREK: LEGACY

**Invincibilità**

Immaginiamo possa esserci più di un giocatore di *Star Trek: Legacy* frustrato dall'infausto esito degli scontri tra le sue flotte e gli avversari che minacciano la Federazione. Una soluzione a questo problema esiste e la si può ottenere aprendo con il Blocco note il file **config.cfg**, che si trova nella directory d'installazione del gioco (con i parametri predefiniti **C:\Programmi\Bethseda Softworks\Star Trek:Legacy**). Ci raccomandiamo di creare una copia di sicurezza del file prima di modificarlo, in modo tale da poter sistemare tutto rapidamente in caso di errori.
Una volta che avrete davanti il listato, scorretelo fino a trovare la seguente stringa:
**cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.35**

Tale parametro determina il danno che le vostre astronavi subiscono durante le battaglie e, cambiando la cifra decimale che si trova dopo l'uguale, potreste rendere il gioco molto più difficile o estremamente più semplice a seconda che alziate o abbassiate il valore. Modificandolo in questo modo:
**cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.00**

la vostra flotta non subirà alcun danno da nessuna delle armi o delle ambientazioni presenti nel gioco. Attenzione però, il trucco funziona solo nella modalità **Campaign** e i modelli poligonali delle astronavi mostreranno ugualmente i danni.



# The Sims 2: Pets

**Modalità trucchi**

I Sims di Will Wright tornano con puntuale cadenza su queste pagine. È il momento di guardare cosa offre l'espansione dedicata ai piccoli animaletti domestici *The Sims 2: Pets*. Per attivare la console di comando, è sufficiente premere contemporaneamente **Ctrl**, **Shift** e **C**. Alcuni codici sono sensibili alla differenza tra maiuscole e minuscole, quindi attenzione:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **help** | Fa apparire la lista dei codici da inserire nella console di comando |
| **exit** | Chiude la console di comando |
| **expand** | Espande o riduce la console di comando |
| **deleteAllCharacters** | Rimuove tutti i Sims dal gioco, si usa nella visuale del vicinato |
| **TerrainType** *tipo di terreno* | Sceglie il tipo di terreno sostituendo a *tipo di terreno* **desert** o **temperate** |
| **moveObjects** *on-off* | Inserendo **on** diventa possibile muovere ogni oggetto |
| **StretchSkeleton** *numero* | Modifica le dimensioni dei Sims, in base alla cifra decimale inserita al posto di *numero*. 1,0 è il valore di default |
| **aging** *on-off* | Permette di disabilitare l'invecchiamento dei Sims |
| **slowMotion** *0-8* | Rallenta il gioco in base al valore della cifra inserita |
| **intprop censorgridsize** *0-8* | Permette di decidere le dimensioni del rettangolo di censura |
| **intProp maxNumOfVisitingSims** *numero* | Permette di invitare la quantità di ospiti inserita al posto di *numero* |
| **boolProp snapObjectsToGrid** *true-false* | Abilita la possibilità di muovere gli oggetti fuori dalla griglia |
| **boolprop displayNeighborhoodProps** *true-false* | Abilita la possibilità di muovere gli oggetti di sostegno come rocce o torri |
| **boolprop displayNeighborhoodRoads** *true-false* | Abilita la possibilità di rimuovere le strade |
| **boolprop displayNeighborhoodFlora** *true-false* | Abilita la possibilità di rimuovere le piante e gli alberi |
| **boolprop displayNeighborhoodWater** *true-false* | Abilita la possibilità di rimuovere le pozze d'acqua |
| **boolprop displayLotImposters** *true-false* | Abilita la possibilità di rimuovere la visualizzazione delle case |
| **boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel** *true-false* | Abilita la possibilità di rimuovere i ponti |
| **boolprop carsCompact** *true-false* | Abilita la possibilità di visualizzare le automobili con un maggior dettaglio |
| **boolprop showFloorGrid** *true-false* | Abilita la possibilità di disattivare la griglia |
| **boolprop lotInfoAdvancedMode** *true-false* | Abilita la possibilità di visualizzare le informazioni con un maggior dettaglio |
| **boolProp displayPaths** *true-false* | Abilita la possibilità di visualizzare i percorsi dei Sims |
| **boolProp petActionCancel** *true-false* | Rende annullabili le azioni degli animali |
| **deleteAllFences** | Elimina tutti i recinti presenti nel lotto |
| **deleteAllWalls** | Elimina tutti i muri presenti nel lotto |
| **deleteAllAwnings** | Elimina tutte le tettoie presenti nel lotto |
| **deleteAllObjects** *Doors/Windows/Stairs* | Elimina tutte le porte, finestre e scale presenti nel lotto |
| **deleteAllHalfWalls** | Elimina tutti i muri a mezza altezza presenti nel lotto |

nel prossimo

# NUMERO

ESCLUSIVA!

## COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

**Il miglior RTS di tutti i tempi è tornato! Alla conquista della recensione, solo su GMC!**

RECENSITO!

## S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

**L'FPS radioattivo è finalmente realtà!**

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO

## SPLINTER CELL CHAOS THEORY!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

**NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER IN EDICOLA DA MARTEDÌ 20 MARZO**

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

# Titoli di CODA

# Il videogioco come pratica (ri)generativa

**PER descrivere il funzionamento dei videogiochi si usa spesso l'espressione "meritocrazia perfetta". Un gioco digitale, infatti, è un sistema complesso definito da un insieme di regole stabilite in anticipo dai game designer.**

Le regole, in altre parole, stabiliscono in modo rigoroso le relazioni possibili tra personaggi, oggetti e ambienti. Semplificando, in un videogame tutto quello che non è stato programmato è impossibile. Certo, è sempre consentito imbrogliare alterando il codice originale, ma tali pratiche vengono sanzionate negativamente dalla comunità dei giocatori.

Dire che il videogame è una meritocrazia perfetta significa anche affermare che, in questo contesto, il caso svolge un ruolo assai meno importante rispetto ad altre espressioni ludiche, come il gioco d'azzardo. In un certo senso, pur essendo entrambi "giochi", il videogame e la roulette si collocano agli antipodi. I videogiochi si fondano su dinamiche di tipo causale: se faccio "A", succede "B". Quando il meccanismo non è trasparente, l'utente perde il proprio interesse nel continuare a giocare. Il caso mette in crisi la capacità del giocatore di esercitare un totale controllo sul mondo virtuale. Ciononostante – o forse proprio per questo – esso offre un inimitabile potenziale "generativo": per definizione, l'inaspettato non può essere pianificato. Il caos, infatti, è destabilizzante: tende a scardinare equilibri faticosamente raggiunti, negando ogni validità alle relazioni di causa/effetto.

Negli Anni '60, John Cage e altri musicisti hanno cominciato a produrre musica utilizzando sistemi "generativi". Quindi, se è vero che il caso può condurre al caos, è altrettanto vero che il coos può condurre al cosmos, ovvero all'insieme ordinato. Questo principio caratterizza la nozione di Arte Generativa che l'artista e teorico Philip Galanter definisce in questi termini: "per arte generativa s'intende ciascuna pratica artistica in cui l'artista usi un sistema – un insieme di regole in linguaggio naturale, un programma informatico, una macchina o qualsiasi altra invenzione procedurale – che, attivato secondo un certo grado di autonomia, contribuisca a creare – o produca interamente – un'opera d'arte finita." Le tecniche generative possono essere utilizzate nelle arti visive, per produrre musica, nel design industriale e nella progettazione architettonica.

Il caos creativo è un vero e proprio motivo portante dell'opera di Brian Eno. Negli Anni '70, Eno ha cominciato a produrre musica seguendo strategie innovative. Anziché attenersi al modello della musica "narrativa" – melodie che hanno un inizio, uno svolgimento e una fine – il musicista inglese ha dato vita a un genere definito "ambient". Il modello di riferimento, in questo caso, non è la narrativa, ma l'architettura. La musica ambient non è una storia, bensì uno spazio e lo spazio è sfondo, spazio da attraversare, luogo da abitare.

La divisione tra storia e spazio riflette l'analoga differenza tra la narrativa tradizionale (film, romanzi, fumetti) e quella interattiva: nei videogame, l'utente si "immerge" in spazi, anziché seguire delle traiettorie prestabilite (esiste una notevole differenza tra *World of Worcroft* e *Syberia*, ma in tutti casi la dimensione spaziale domina rispetto a quella propriamente narrativa).

Una delle ossessioni ricorrenti di Eno consiste nel creare musica infinita, armonie sempre nuove e diverse. Grazie alle tecnologie digitali, questo sogno è diventato realtà: modificando in maniera casuale alcuni parametri di partenza, la macchina genera musica che si sviluppa in forme impreviste. Il principio generativo è alla base di uno dei generi videoludici di maggior successo critico e commerciale: le simulazioni gestionali. In un titolo come *SimCity*, i giocatori hanno a disposizione un numero relativamente limitato di elementi con i quali possono costruire città sterminate.

*Spore*, per esempio, si fonda sull'idea di creazione procedurale: modificando alcune variabili durante fase di generazione della propria creatura, il giocatore sarà in grado di costruire infiniti universi, popolati da esseri peculiari. Nel gennaio del 2007, Eno ha rivelato che produrrà una colonna sonora generativa per *Spore*. Un gioco come *Spore* – che per definizione non ha fine ed è *potenzialmente sempre diverso* – non poteva che avere una colonna sonora che non si ripete ed è *potenziolmente sempre diversa*.

A questo punto, l'ultimo – e più importante – passo consisterà nella generazione di mondi possibili da parte dei giocatori. Per quanto l'uscita di *Spore* sia tutt'altro che imminente, è facile prevedere una proliferazione di creature, personaggi, video, storie e composizioni musicali ispirate alla simulazione di Will Wright.

In questo senso, *SimCity* e *The Sims* hanno fatto scuola: il videogioco diventa uno spazio di possibilità, uno strumento generativo che, nelle mani di utenti creativi, può diventare una forma d'arte. Un'arte collaborativa e caotica. L'arte dell'era digitale.




### IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteobittanti@sprea.it.